Najwięcej kuponów zniżkowych w historii!

nr 8 13 – 26 kwietnia 2000 r.

nr indeksu 351555

CLICK!

SUPERCENA 2,90 zł

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

gry • komputery • Internet • technika • click!

TYLKO U NAS!
Działające kody do THE SIMS PL

EXTRA
- Zabawne jaja na Święta!
- Jak powstaje obraz 3D

INTERNET
- Plotkujemy przez Internet
- Kariera strony WWW

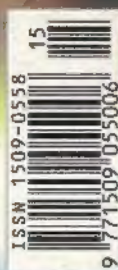
SPRZĘT
- Wybieramy płytę główną
- Gra w karty... graficzne

POŁĄCZENIA
- Nowe cudeńka komórkowe

WYGRAJ!
CREATIVE LABS
3D Blaster
Annihilator Pro



THIEF II
THE METAL AGE



TEST
Mały, słodki
Messiah

TEST
OCZYŚĆ ŚWIAT Z TERRORYSTÓW
SOLDIER OF FORTUNE



SUPERPLAKAT MATRIX!

RECENZJE gier zaczynają się na str. 12

Tak ocenia CLICK!

Wszystkie wiadomości zebraliśmy w jednym miejscu. Wystarczy tylko rzucić okiem na naszą metryczkę i od razu wiadomo wszystko o danej grze

W dzisiejszych czasach powstaje coraz więcej gier. Z każdą z nich związane jest bardzo wiele wiadomości. Musisz bowiem koniecznie wiedzieć m.in. ile kosztuje dany produkt, na jakim komputerze będzie działał i czy zasługuje na kupno. O fabule, wadach i zaletach gier piszemy w rubryce TEST, ale pod każdym testem gry umieściliśmy także metryczkę, w której znajdują się wszystkie przydatne wiadomości „w pigułce". Nieco zmienione metryczki spotkasz również w innych działach, w których oceniamy programy lub sprzęt.

Jednym z najważniejszych elementów metryczki jest ocena. Zastosowaliśmy szkolną, najbardziej czytelną skalę. W CLICKU! najczęściej spotkasz wysokie oceny. Uważamy, że na beznadziejne gry szkoda miejsca! Nie stawiamy także wielu szóstek. Takie oceny dostają tylko rewelacyjne gry!

Typ platformy

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows
PSX: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę wcześniej. W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakie gry i na jakie platformy opisywaliśmy wcześniej.

Po polsku czy angielsku?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej

PL - gra została spolszczona

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry. Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana. Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer.

Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

Wymagania sprzętowe

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed kupnem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt.

Min. - wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.

Zal. - wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

PC | PSX | N64 | DC | PL

CLICK! ATTACK

Świetna Akcja

2,90 zł | Wyd. H.Bauer | 1–∞ graczy

Min.: 486, 32 MB RAM, 60 MB, ciekawość świata, otwarty umysł Zal.: Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, 80 MB, interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6

Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, o sprzęcie komputerowym oraz Internecie

Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!

Tego jeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej

6

Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych czy pojawianie się pikseli.

Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!

To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.

To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

Krótkie podsumowanie

Tutaj staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

Nasza ocena

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka.

CLICK! oceny

1 – Beznadzieja
Nawet jeżeli ktoś będzie dawał ci tę grę za darmo, pod żadnym pozorem jej nie bierz. Nie ma sensu.

2 – Słabizna
Nie jest najgorsza, ale niebezpiecznie zbliża się do granicy, kiedy możesz wyrzucić ją na śmietnik.

3 – Przeciętniak
Ani grzeje, ani ziębi. Jest tania? Możesz ją kupić. Jest droga? Lepiej wybierz coś lepszego.

4 – Niezły
Ma swoje wady i zalety, ale ogólny bilans wychodzi na plus.

5 – Przodownik
Znajduje się na czele list przebojów miesiąca. Grasz, grasz i ciągle nie masz go dosyć.

6 – Rewelacja
Nawet jeżeli masz się zadłużyć, powinieneś mieć go w swojej kolekcji. Absolutny wygrany numeru.

GATUNKI

W metryczce podajemy także, do jakiego rodzaju należy gra i dodajemy kilka przybliżających ją określeń, np. strategia kulinarna. Oto jakie wyróżniliśmy rodzaje:

AKCJA (ACTION)

Dużo strzelania i walki. Świat przedstawiony jest często z punktu widzenia pierwszej osoby (tzw. FPP: First Person Perspective). Klasyczne przeboje tego typu to „DOOM" i „QUAKE".

BIJATYKI

Pojedynki o wysokie wygrane (czyli o spotkanie się z wieeelkim bossem). Miłośnicy tego gatunku od lat toczą zażartą dyskusję, która seria jest lepsza: „TEKKEN" czy „VIRTUA FIGHTER".

LOGICZNE

Gry dla miłośników wysilania szarych komórek. Takie przeboje jak „TETRIS" pojawiają się na rynku bez huku, ale za to konsekwentnie gromadzą na koncie swoich producentów pokaźne zyski.

PRZYGODÓWKI

Gry dla ludzi o umiejętnościach Mac Gyvera. Musisz w nich bowiem np. pokonać bagna bez łódki („SECRET OF MONKEY ISLAND"), czy obsadzić Śmierć w głównej roli w sztuce teatralnej („DISCWORLD").

WYŚCIGI

Szybkie samochody, tory i zawodnicy. Rekordy za rekordami. O palmę pierwszeństwa na torach walczysz w takich przebojach jak „NEED FOR SPEED", czy „WIPEOUT 64".

ZRĘCZNOŚCIÓWKI

Wymagają małpich rąk, refleksu kobry i zwinności pantery. Tylko wtedy będziesz mógł zmierzyć się z hitami w stylu „CRASH BANDICOOT", czy „BANJO- KAZOOIE"

STRATEGIE

Gry wymagające logicznego myślenia i sprawnego podejmowania decyzji. Wyróżnia się wśród nich strategie turowe („CIVILIZATION") oraz strategie czasu rzeczywistego RTS („STARCRAFT").

SPORT

Piłka nożna („FIFA 2000"), hokej („NHL 2000") i koszykówka („NBA LIVE 2000"). W grach sportowych wystąpiły chyba już wszystkie możliwe dyscypliny.

RPG

Kierujesz bohaterem lub drużyną śmiałków, których umiejętności wzrastają w czasie gry. Klasyka tego gatunku to seria „ULTIMA".

SYMULATORY

Skomplikowane gry, w których trzeba wykazać się umiejętnością np. pilotowania (wirtualnego) samolotu („FALCON 4.0").

W numerze

SPIS ...treści



TAJEMNICE PŁYT GŁÓWNYCH S. 39



THIEF 2: THE METAL AGE S. 16

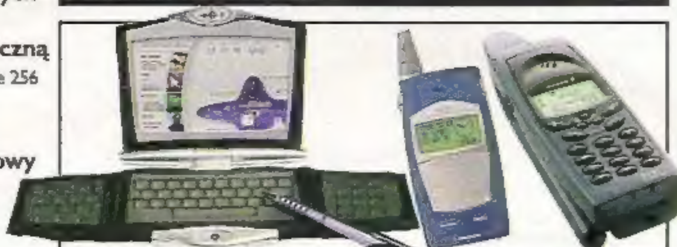


MESSIAH S. 12


PORADNIK TRAITORS GATE S. 32



COMMANDOS 2 S. 4


ELEKTRONICZNE GADżETY S. 58



KUPUJEMY KARTĘ GRAFICZNĄ S. 42

WITAJCIE!

Zapraszamy do lektury najnowszego CLICKA! Tym razem przygotowaliśmy dla was kilka ekstra niespodzianek. Jedną z nich jest superplakat z filmu MATRIX. Poza tym: działające kody do polskiej wersji THE SIMS oraz poradnik jak umieścić stronę w Sieci. Również miłośnicy konkursów znajdą coś dla siebie – wśród nagród mamy świetną kartę graficzną GeForce 256 Annihilator Pro. A oprócz tego, jak co dwa tygodnie porcja świeżych testów, recenzji, newsów i poradników...

ALE JAJO! S.54

PORADNIK DIE HARD TRILOGY 2 S.28


JAK UMIEŚCIĆ STRONĘ W SIECI S. 46

Następny numer za dwa tygodnie 27 kwietnia a w nim SUPERNAKLEJKI!



To oni! Doskonali komandosi i jedyna nadzieja dla aliantów! COMMANDOS już niedługo powrócą, ale tym razem będą jeszcze bardziej bezwzględni niż mógłbyś się tego spodziewać! Szykuj się więc, bo gdy komandosi zawitają do twojego miasta, staniesz się ich celem numer jeden!



Akcje można przeprowadzać także w środku budynków. Wróg może czaić się wszędzie!

Tak dzielna drużyna nie może zawieść. Chyba że ma kiepskiego dowódcę



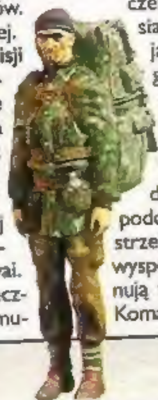
Nawet arktyczna zima nie może być przeszkodą dla twoich komandosów

W drugiej części gry pojawi się kilku nowych komandosów, ale oczywiście pod twoją komendą pozostaną wszyscy znani ci już członkowie drużyny, a wśród nich Natasha (dołączyła do oddziału w BEYOND THE CALL OF DUTY).

Misji będzie tym razem mniej niż w poprzednich częściach. Tą ilość ma jednak zrekompensować fakt, że obszary, na których wykonywać będziesz zadania mają być znacznie większe, bardziej urozmaicone i z dużo większą ilością przedmiotów. Dzięki temu zabawa ma trwać o wiele dłużej.

O ile w poprzedniej części większość misji posiadała swoje źródła w książkach historycznych, to tym razem weźmiesz także udział w akcjach, które oparte zostały na filmowych adaptacjach historii. Będziesz miał szansę wziąć udział np. w misji z „Szeregowca Ryana", gdzie wesprzesz niewielki oddział aliantów w walce o obronę małej osady. Tobie też powierzone zostanie wysadzenie w powietrze mostu na rzece Kwai. Zanim jednak rzucisz się w wir niebezpiecznej akcji na samym początku gry będziesz musiał przebrnąć przez szereg misji treningowych, które przygotują ciebie i twoich żołnierzy do dalszych zmagań. W pierwszych misjach wyszkolisz swoich podwładnych, a wyniki tego treningu wpłyną oczywiście na zachowanie komandosów podczas bardziej skomplikowanych misji – więc przyłóż się!

Akcja gry toczyć się będzie na całym świecie, od Europy poczynając, przez Afrykę, Pacyfik, Arktykę, a na Chinach kończąc. Wszędzie tam czekają cię nowe wyzwania. Będziesz musiał wykonywać przeróżne zadania: odbijać jeńców, przechwytywać dokumenty gestapo, wysadzać w powietrze różne obiekty, itp.



Ciekawą nowością jest zapowiadany podział umiejętności na podstawowe oraz specjalne. Te pierwsze będzie posiadał każdy komandos – teraz wszyscy twoi podopieczni będą potrafili pływać, wspinać się, strzelać i prowadzić pojazdy. Oczywiście ludzie wyspecjalizowani w danych dziedzinach wykonują te czynności o wiele lepiej niż pozostali. Komandos z marynarki wojennej nie tylko bę-



Jak się ma taki czołg, to życie od razu staje się prostsze



Pomimo swojego ogromu, ten czterosilnikowiec doskonale pływa



Chatka nie tylko na żywo, ale także na planach



Artyleria przeciwlotnicza utrudnia dostanie się na niektóre wyspy z powietrza

dzie najlepiej pływał, ale także całkiem nieźle wiosłował. Zebrany ekwipunek będziesz mógł tym razem rozdzielić między swoich ludzi. Członkowie grupy będą także mogli wymieniać się przedmiotami.

Misje będą się też mogły rozgrywać wewnątrz budynków, co wiąże się z ciekawą możliwością wskakiwania (bądź wyskakiwania) przez okna oraz osaczaniem przeciwnika np. w trakcie błogiego snu w miękkim łóżku... Komandosi mogą wykorzystywać praktycznie każdy obiekt, jaki pojawi się w grze. Będą wspinać się na słupy telegraficzne i po kablach próbować wedrzeć się do wrogiego obozu. Dzielny komandos wdrapie się także na budynek i urządzi na balkonie lub dachu punkt snajperski. Wszystko działania będziesz mógł śledzić z różnych perspektyw kamery. Teraz już żaden budynek nie utrudni ci obserwowania akcji. W przeciwieństwie do pierwszej części, w tej masz także do czynienia z niezłą animacją postaci i twoi bohaterowie poruszają się jak na ludzi przystało.

Jeśli sięgniesz pamięcią do czasów pierwszych COMMANDOS, to przypomnisz sobie, jak trudne były wtedy misje. Tym razem twoje zadania będą jeszcze bardziej skomplikowane... Dzięki nowym algorytmom sztucznej inteligencji wszyscy przeciwnicy postępują znacznie rozsądniej. Nie będą już zastawiać bezsensownych pułapek, a i w twoje nie wpadną już tak łatwo. Jeżeli natomiast patrol zwęszy twoją obecność, to przynajmniej jeden z wrogów nich pobiegnie po posiłki. Będziesz więc musiał być o wiele bardziej uważny i dużo precyzyjniej planować swoje akcje.

Ważnym elementem gry stanie się teraz pora dnia, w której przyjdzie ci przeżywać przygodę. W niektórych misjach sam będziesz decydował, czy chcesz przeprowadzić atak za dnia, kiedy wszystko jest doskonale widoczne (nie wykluczając twoich komandosów!), czy może o zmroku, gdy wróg jest mniej uważny.

Jeżeli COMMANDOS 2 będą tak dobrzy, jak na to wygląda, to już całkiem niedługo czeka na wszystkich miłośników strategii prawdziwa uczta.

Tekst: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz



PC | PSX | N64 | DC | A

Commandos 2

Żołnierska Strategia

Premiera: czerwiec 00

Eidos/Mirage | 1-8 graczy

Komandosi powracają. Ciekawe, czy i tym razem wyzwania będą takie trudne jak wcześniej?

FLYING HEROES

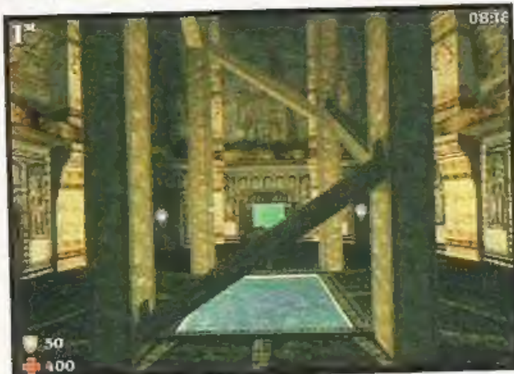
Powietrzne igrzyska czas zacząć! Nie ociągaj się! Przyłącz się do zabawy! Co? Jesteś tutaj po raz pierwszy? Nic straconego! Weź tę broszurę i rozgość się na trybunach!

FLYING HEROES rozgrywać się będzie w pełnej czarów i przedziwnych bestii krainie Hesperie, zamieszkanej przez cztery rywalizujące klany. Nie prowadzą one jednak wojen o panowanie nad światem, lecz starają się zdobyć sławę w wielkim turnieju. Zanim jednak staniesz do walki o tytuł mistrza musisz mieć odpowiednio wysoką pozycję w jednej z lig. By ją osiągnąć będziesz musiał przejść cały szereg eliminacji.

Pojedynki mają toczyć się we w pełni trójwymiarowym świecie, a wydarzenia będziesz obserwować z dwóch perspektyw: jeźdźca lub widza. Widoki będą się diametralnie zmieniać w zależności od tego, w jakie scenerii usytuowana będzie arena. Raz znajdziesz się nad zamarzniętym oceanem lub wyschniętym morzem, to znów pod piramidami lub w okolicy Powietrznych Wysp. Innym razem będziesz mógł podziwiać kryształowe jaskinie, osadzone głęboko pod ziemią, czy też tereny wulkaniczne. W każdej okolicy będziesz zmagał się nie tylko z przeciwnikami, ale także z siłami natury, np. gorącymi jęzorami lawy wystrzeliwanymi z wulkanu, czy lodowatymi wiatrami. Będziesz więc musiał nauczyć się pokonywać siły przyrody oraz maksymalnie wykorzystywać je w walce z rywalami.

Gra ma oferować kilka trybów rozgrywki – kampanię, pojedynczy mecz oraz tryb wieloosobowy. Wybierając pierwszy, będziesz musiał nastawić się na żmudne dążenie do zdobywania coraz wyższych miejsc, aby wreszcie zasłużyć na udział w zawodach o tytuł mistrzowski. W drugim trybie stoczysz jednorazową walkę o miejsce na podium. Atrakcją są w tym przypadku różne możliwości ustawień dotyczących areny lub broni. Jednym z ciekawszych ma być tryb wieloosobowy. Jednocześnie będzie mogło walczyć do sześciu graczy. Do wyboru bę-


Strzeliste wieże magów – robią wrażenie już z daleka


Po pojedynku będziesz mógł odpocząć sobie w basenie. Możesz do niego wpaść nawet podczas walki


Część starć będzie rozgrywać się w olbrzymich pomieszczeniach, zaprojektowanych przez szalonego architekta


Siedziby klanów znajdują się w najdziwniejszych miejscach



Powietrzne Wyspy magów, to jedne z piękniejszych miejsc w Hesperii



Latanie nad wulkanami nie należy do najbezpieczniejszych. Ups. Jednego rywala mniej...



Niektóre konkurencje rozgrywają się wewnątrz pomieszczeń. Czyżby fantasy QUAKE?



Dosiadając takiej bestii możesz czuć się zupełnie pewnie. Dopóki nie spotkasz przeciwnika na jeszcze większym potworze

dziesz miał klasyczny deathmatch, walkę do ostatniego gracza na torze, zabawę w berka, a także najzwyklejszy wyścig.

Każdy z klanów wykorzystuje w podniebnych zawodach inne „środki" latające oraz zupełnie odmienne uzbrojenie. Trzeba więc będzie dobrze poznać możliwości maszyny lub zwierzęcia wyścigowego, aby dobrać najlepszy ekwipunek. Pieniądze, dzięki którym stać cię będzie na ulepszanie swojego pojazdu, zdobędziesz za zajęcie wysokich miejsc w wyścigach lub wykonanie dodatkowych różnych zadań.

Po każdej wygranej potyczce wzrośnie doświadczenie twojego pilota. Same umiejętności jednak nie wystarczą do zostania mistrzem. Po pewnym czasie trzeba bowiem sprawić sobie lepszy pojazd, a będziesz mógł wybrać spośród około trzydziestu. Także liczba dostępnych broni ma być pokaźna, a w dodatku można je będzie ulepszać.

Twój zawodnik zostanie pokonany zapewne wiele razy, ale nie martw się. We FLYING HEROES nie oznacza to jeszcze końca zabawy. Nim zniszczony pojazd runie na ziemię, pilot zdąży wyskoczyć ze spadochronem. Będziesz mógł kupić mu nową maszynę i kontynuować rywalizację. Ciekawym rozwiązaniem ma być możliwość wynajęcia doświadczonych pomocników, którzy wesprą cię w walce. Dzięki nim zdołasz pokonać znacznie silniejszych przeciwników, choć słono cię to będzie kosztować.

FLYING HEROES to gra nietypowa, poniekąd nawiązująca do popularnego niegdyś MAGIC CARPET. Ma być jednak znacznie bardziej rozbudowana pod względem możliwości zarówno zarabiania, jak i wydawania pieniędzy. Także sama rywalizacja prezentuje się o wiele ciekawiej. Możliwość pojedynku maga lecącego na magicznym dywanie z dosiadającym jaszczura jeźdźcem zapowiada się interesująco.

Dodatkową atrakcją ma być duże zróżnicowanie konkurencji, w których przyjdzie ci brać udział. W niektórych liczyć się będzie wyłącznie szybkość i refleks, a inne mogą wymagać umiejętności walki i posługiwania się bronią. Nie zabraknie też dyscyplin pośrednich wymagających opanowania każdego z tych elementów.

FLYING HEROES jest też pierwszą gra, która łączy w sobie elementy fantasy action, strzelanki 3D i wyścigów. Być może jest to prekursor nowego podgatunku gier? Wszystko wyjaśni się, gdy gra pojawi się w sprzedaży, a więc już całkiem niedługo!



Dobrze, że takie ptaszyska nie latają na Ziemi. Chociaż z drugiej strony, jaki dzięki nim byłby... dobry nawóz

Tekst: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

INFO

CZTERY KLANY

The Magion – żyjący na Powietrznych Wyspach magowie, pragną uświadomić wszystkim mieszkańcom krainy, jak piękna i użyteczna może być magia. Ścigają się głównie na magicznych latających dywanach i popisują się swoimi zaklęciami.

Sky Knights – mieszkańcy prowincji Deborea, którzy kilkadziesiąt lat temu odkryli, że w ich górach żyją olbrzymie ptaki o rozpiętości skrzydeł nawet do 35 metrów. Właśnie tych bestii używają do walki w turnieju.

Lizard Raiders – górzyste tereny krainy Abamon pełne są jaskiń zamieszkałych przez tamtejszą ludność. Na tych terenach żyją też gigantyczne jaszczurki. Są one hodowane i trenowane do wzięcia udziału w turnieju.

The Hammercraft – kraina Perm jest najbardziej rozwiniętą technologicznie prowincją. Jej mieszkańcy od wieków słyną z coraz to dziwniejszych wynalazków. Specjalnie na potrzeby turnieju skonstruowali latające machiny.



Stara, dobra kusza. W walkach powietrznych może być nieoceniona. Szkoda tylko, że i wrogowie też ją mają



Zimowe krajobrazy mogą się nie spodobać niektórym zawodnikom, a zwłaszcza ich wierzchowcom

LEGEND OF THE BLADE MASTERS



W legendach wszystko zwykle wygląda bardzo pięknie. Bohater plus zaczarowany miecz zawsze wygrywają. Tym razem jednak to ty stworzysz własną legendę...



Babciu, dlaczego masz takie wielkie oczy? Babciu! Babc...



Potwory zawsze mają przewagę liczebną i zawsze przegrywają...



Miła przerwa w ciągłej walce – można się ochłodzić i odpocząć

LEGEND OF THE BLADE MASTERS to połączenie RPG z taktycznym RTS. **Wcielisz się w postać młodego bohatera, Erica Valdemara, który odnajduje w lesie zaczarowany miecz.** Właśnie dzięki temu weźmiesz udział w największej przygodzie swojego życia. Przemierzysz szereg pełnych magii krain, pokonasz szalonego króla i pragnących zawładnąć światem czarnoksiężników, nie wspominając już o potężnych strażnikach krain. Każdy ze światów ma różnić się nie tylko krajobrazem, ale i zamieszkującymi go nacjami i potworami. Dodatkową atrakcją będzie fakt, że mieszkańcy każdej z krain mają stosować zupełnie inne taktyki walki.

O ile fabuła nie zapowiada się zbyt oryginalnie, o tyle inteligencja twoich przeciwników ma stanowić prawdziwe zagrożenie. Będą oni stosować czary w najmniej spodziewanych chwilach, wykorzystywać różnego rodzaju uzbrojenie i pancerze. Ponadto w miarę upływu czasu twoi wrogowie będą ulepszać swój ekwipunek! Ciągłe zwiększanie umiejętności bohatera nie da więc już tak dużej przewagi. W rezultacie im silniejszy będzie twój bohater, tym trudniejsze walki przyjdzie ci stoczyć.

Twój bohater będzie automatycznie atakował najbliższego przeciwnika, co ma ułatwić sterowanie podczas walki. Jednak nie licz, że wystarczy opanowanie jednej metody walki do perfekcji. Wrogowie będą się uczyć twojego stylu walki i wyszukiwać jego słabości.

Do swojej dyspozycji będziesz miał potężny arsenał: miecze, łuki, ciężką broń dwuręczną, itp. Równie bogaty będzie asortyment pancerzy, hełmów, tarczy... Nie zabraknie oczywiście magicznych przedmiotów, a duży wpływ na twoją kondycję będą miały magiczne mikstury.

Zaletą gry ma być system ciągłej generacji świata – będzie to element przełomowy! Co prawda losowo generowane poziomy były już w Diablo, ale tutaj jest jeszcze lepiej. Nowe krainy tworzone są cały czas w trakcie gry, podobnie też twoi przeciwnicy oraz bohaterowie niezależni. System kreowania tych ostatnich został bardzo starannie zaprojektowany. Otóż w grze będzie pewna liczba kluczowych postaci, które pojawią się w zależności od tego czy wykonasz pewne zadania, czy też nie. Z tego powodu podejmowanie zadań wymagać będzie dokładnego przemyślenia. Dzięki takim rozwiązaniom każda rozgrywka w LEGEND OF THE BLADE MASTERS będzie całkowicie niepowtarzalna.



Niektóre domki wyglądają swojsko – zupełnie jak u babci na wsi



Las prezentuje się niezwykle pięknie, ale nie daj się zwieść...

Na mostku powinny czekać na ciebie trolle, ale przestraszyły się i uciekły

PC | PSX | N64 | DC | A

Legend of the...
Zmienne RPG

Premiera: I połowa 2000

Ripcord Games | 1 - 4 graczy

System Ciągłej Generacji Świata – pierwszy krok do stworzenia nieprzewidywalnej gry

Midtown Madness 2

W grze będziesz mógł ścigać się w znanych już z pierwszej części miejscach, a dodatkowo także w Londynie oraz San Francisco. W stolicy Anglii będziesz mógł jeździć po takich okolicach jak Hyde Park, czy Pałac Backingham, a także próbował uciec przed londyńskim metrem. W San Francisco natomiast pomkniesz po wielu znanych z filmów ulicach. Na wszystkich trasach nie zabraknie oczywiście ruchu ulicznego i korków. **Do twojej dyspozycji oddane zostanie też dziewięć nowych wozów, w tym londyńska taksówka i amerykański wóz strażacki.** Oczywiście nie zabraknie też pojazdów z pierwszej części gry. Model jazdy został znacznie zmodyfikowany, dzięki czemu teraz będziesz mógł np. wypróbować jazdę na dwóch kołach. Ponadto, w dwójce znacznie uatrakcyjniony zostanie system uszkodzeń pojazdów. Do tego wszystkiego MIDTOWN MADNESS 2 będzie pod względem graficznym równie ładne jak część pierwsza, więc wszyscy jej fani powinni być zadowoleni.



Jeśli nie będziesz uważał, to skończysz jako ofiara takiej właśnie kraksy

PC | PSX | N64 | DC | A

Midtown Madness 2
Miejskie Wyścigi
Premiera: druga połowa 2000
Microsoft | 1-4 graczy

Druga odsłona wyścigów po ulicach miasta zapowiada się bardzo ciekawie! Na pewno nie zabraknie emocji



Niektóre maszyny wyglądają zupełnie niesamowicie i jeszcze te kolory...



Pozbawiona ochrony baza nie będzie w stanie bronić się zbyt długo

Aquarius

Będzie to połączenie kilku gatunków, jednak przede wszystkim trójwymiarowy RTS, w którym akcja przedstawiana jest z perspektywy oczu bohatera lub z kamery umieszczonej za głową postaci. Wcielisz się w dowódcę niewielkiego oddziału kolonizacyjnego, którego zadaniem jest wybicie w pień wszystkich tubylców i zaludnienie planety Aquarius. **Walka będzie oczywiście głównym elementem gry, ale nie zabraknie też elementów zarządzania surowcami i ekonomicznej rozbudowy bazy.** Gra będzie charakteryzować się bardzo dynamiczną akcją. Pod twoją kontrolą znajdzie się jeden pojazd, natomiast pozostałym będziesz wydawać komendy, tj. „atakuj mój cel", „osłaniaj mnie".

Aquarius ma oferować wieloosobowy tryb gry poprzez Sieć lokalną oraz Internet. Jeden z graczy będzie mógł zostać generałem i dowodzić innymi. Na potrzeby rozgrywki w Sieci zostanie opracowany specjalny serwer internetowy, na którym będzie można toczyć walkę o dominację nad Aquariusem – zapowiada się ciekawa rozgrywka.

PC | PSX | N64 | DC | A

Aquarius
Kolonizacyjne RTS
Premiera: druga połowa 2000
Jack in the Box Comp. | 1-8 graczy

Realistyczne odwzorowanie świata i dynamiczna akcja. Być może będzie to godny następca BATTLEZONE 2



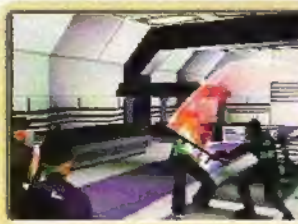
Dzięki pomocy swojego czworonożnego przyjaciela nie raz wyjdziesz z opresji



Po takim ciosie wróg nie powinien sprawić już żadnych kłopotów

Saboteur

Jest to niecierpliwie oczekiwany przez graczy remake gry, która przed laty ukazała się w wersji na 8-bitowe komputery. SABOTEUR to bijatyka z elementami gry przygodowej. Wcielisz się w samuraja rozpoczynającego swoją krwawą zemstę na japońskiej korporacji, która zamordowała jego dziadka i porwała siostrę. Ciekawostką będzie fakt, iż obok ciebie zawsze znajdzie się wierny pies, który pomoże w walce z nieprzyjacielem. Będziesz mógł wydawać psu komendy, jednak nie będziesz miał możliwości sterowania nim. **Chlubą gry ma być także bogaty wybór ciosów i tzw. kombosów, które będzie można wykonać dzięki odpowiedniej kombinacji klawiszy.** Oczywiście będziesz mógł w walce używać wszelakiej broni, takiej jak miecze, topory, czy pałki. Na drodze do zwycięstwa stanie ci ponad 30 różnych rodzajów przeciwników, dysponujących innymi ruchami i ciosami.



Kilku na jednego to ulubiona strategia przeciwników, ale i tak przegrają

PC | PSX | N64 | DC | A

Saboteur
Zamaskowana Bijatyka
Premiera: pierwsza połowa 2000
Eidos/Mirage | 1 gracz

Było by super, gdyby Saboteur rzeczywiście okazał się świetną bijatyką! No cóż... oczekiwania są duże

Teksty: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY*

Kwiecień 2000

PC | PSX | N64 | DC
Flying Heroes
Symulator
Talonsoft

PC | PSX | N64 | DC
Starlancer
Symulator Kosmiczny
Microsoft

PC | PSX | N64 | DC
Tachyon: The Fringe
Symulator Kosmiczny
Novalogic

Maj 2000

PC | PSX | N64 | DC
Shogun
Action
Electronic Arts

PC | PSX | N64 | DC
Icewind Dale
RPG
Interplay

PC | PSX | N64 | DC
Offroad
Wyścigi
Rage

PC | PSX | N64 | DC
Metal Fatigue
RTS
Psygnosis

PC | PSX | N64 | DC
Felony Pursuit
Wyścigi
THQ

Czerwiec 2000

PC | PSX | N64 | DC
Soulbringer
RPG
Gremlin

PC | PSX | N64 | DC
Dark Reign 2
RTS
Activision

PC | PSX | N64 | DC
Ground Control
RTS
Sierra

*Daty mogą ulec zmianie



Wasze TOP



Driver



3 Tomb Raider 4



2 Fifa 2000









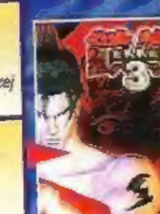












1. **Driver** (1)
   GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
   Na pierwszym miejscu powoli zaczyna robić się nudno. Ciągle ten DRIVER...
2. **FIFA 2000** (3)
   EA SPORTS/IPS – PC, PSX
   Oczekiwana zamiana miejsc z TOMB RAIDER 4. Lara musi poczekać
3. **Tomb Raider IV** (2)
   EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
   Zaczyna się spadek notowań Lary. No cóż, trzeba się z tym pogodzić
4. **Need for Speed: Porsche** (6)
   ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
   Pierwsze wyścigi na tak wysokim miejscu. Jak widać jest dużo miłośników Porsche
5. **The Sims** (14)
   MAXIS/EA/IPS – PC
   Budujemy nowy dom, bardzo ładny nowy dom. Dla Simów, oczywiście
6. **Unreal Tournament** (9)
   GT INTERACTIVE/LEM – PC
   Ostra walka dała rezultaty. Niezły awans o trzy pozycje
7. **Final Fantasy VIII** (8)
   SQUARESOFT/MIRAGE – PC, PSX
   Faworyt ostatnich miesięcy nie radzi sobie najlepiej. Może to przejściowa słabość?
8. **Quake 3** (4)
   ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
   Ups. QUAKE 3 w rywalizacji z UNREAL chyba zaczyna przegrywać...
9. **Grand Theft Auto** (5)
   TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
   Brutalna gra tylko dla dorosłych. Na Waszej liście zaczyna tracić głosy
10. **Tekken 3** (10)
    NAMCO/SONY – PSX
    Świetna bijatyka na PSX. Tylko dla najlepszych wojowników

most Wanted

Gry, na które czekamy

1. Diablo 2 (PC)
2. Commandos 2 (PC)
3. Might & Magic 8 (PC)
4. Daikatana (PC)
5. Baldurs Gate 2 (PC)

System TOP 5

PC

1. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 99 zł
2. **FIFA 2000** – EASPORTS/IPS – Piłka nożna – 99 zł
3. **Tomb Raider IV** – EIDOS/MIRAGE – Action – 155 zł
4. **NFS: Porsche** – EA/IPS – Wyścigi – 109 zł
5. **The Sims** – EA/IPS – Strategia – 99 zł

PLAYSTATION

1. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 199 zł
2. **Tomb Raider 4** – EIDOS/LEM – Action – 199 zł
3. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IPS – Piłka nożna – 199 zł
4. **Need for Speed IV** – ELECTRONIC ARTS/IPS – Wyścigi – 199 zł
5. **Final Fantasy VIII** – SQUARESOFT/SONY – RPG – 199 zł

NINTENDO 64

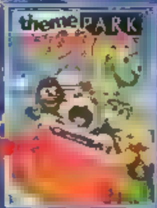
1. **Turok Rage Wars** – ACCLAIM – Strzelanka – 279 zł
2. **Rainbow Six** – RED STORM ENTERTAINMENT – Taktyczna – 289 zł
3. **Golden Eye** – RARE – Strzelanka – 219 zł
4. **Super Smash Bros.** – NINTENDO – Bijatyka – 269 zł
5. **Donkey Kong 64** – NINTENDO – Zręcznościówka – 269 zł

TOP 20



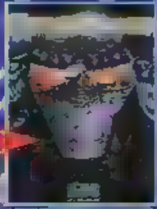

11 C&C: Tiberian Sun
WESTWOOD/IPS – PC
Krwawa walka między NOD i GDI. Do tego pojawiło się promieniotwórcze Tiberium

12 NBA Live 2000
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
Koszykówka to doskonały sport. Dla bardziej leniwych jest jej wirtualna wersja

13 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
Gra stara, ale jak widać ciągle popularna. Na Waszej liście spadła o jedno oczko w dół

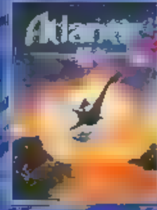
14 Theme Park World
BULLFROG/EA/IPS – PC, PSX
Każdy chce zostać strażakiem! A jak nie, to właścicielem Wesołego Miasteczka

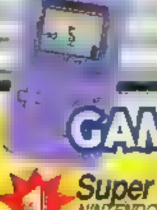
15 Nox
WESTWOOD/IPS – PC
Na razie nie ma DIABLO 2, a NOX rozpoczął triumfalne wspinanie się na szczyt



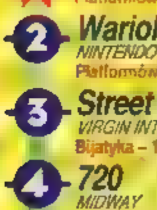
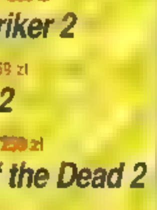

16 Starcraft
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Niektórzy uważają tę grę za najlepszy RTS wszech czasów. W Hitach na miejscu 16



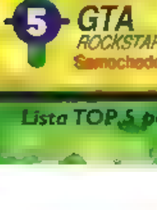
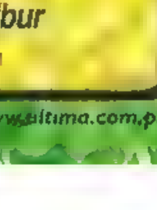

17 Quake 2
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Starszy brat QUAKE trzyma się mocno. Nawet nie dostał zadyszki ze zmęczenia




18 Diablo
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Na razie czekacie na następną wersję tego przeboju. I gracie w DIABLO

19 Atlantis 2
CRYO/CD PROJEKT – PC
Pierwsza klasyczna przygodówka na Waszej liście. Pasjonująca i tajemnicza

20 Hokus Pokus Różowa Pantera
MGM/CD PROJEKT – PC
Jedyna nowość. Wesoła różowa pantera pomaga małemu magikowi



GAME BOY

1. **Super Mario Bros. DX** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł
2. **Warioland 2** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł
3. **Street Fighter Alpha** – VIRGIN INTERACTIVE – Bijatyka – 149 zł
4. **720** – MIDWAY – Deskorolka – 149 zł
5. **GTA** – ROCKSTAR – Samochodowa – 149 zł

DREAMCAST

1. **Crazy Taxi** – SEGA – Samochodowa – 259 zł
2. **Virtua Striker 2** – SEGA – Piłka nożna – 259 zł
3. **Rayman 2** – UBISOFT – Platformówka – 259 zł
4. **House of the Dead 2** – SEGA – Action – 249 zł
5. **Soul Calibur** – NAMCO – Bijatyka – 259 zł

Lista TOP 5 powstaje przy pomocy sklepu ULTIMA (www.ultima.com.pl)

GRY NA BEZLUDNĄ

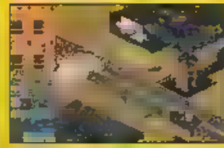


TYM RAZEM O TRZY ULUBIONE GRY SPYTALIŚMY MACIEJA MIĄSIKA...

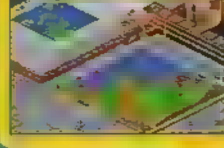
Maciej Miąsik jest głównym programistą w zespole LK AVALON, który był odpowiedzialny za stworzenie gry REAH. Była to jedna z pierwszych polskich gier, wydanych na Zachodzie. Obecnie Maciej pracuje przy tytule SHIZM



1 Doom 2 (PC)
Lubię gry dynamiczne. Doom 2 jest moim zdaniem najlepszą grą FPP. Był pierwszy i pozostał pierwszy



2 Syndicate (PC)
Dziś wiele gier naśladuje grę Syndicate, jednak nic nie jest lepsze od oryginału



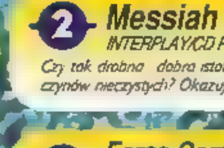
3 Populous (PC)
Jedna z pierwszych strategii. Rewelacyjny pomysł i ciekawe wykonanie, jak na ówczesne możliwości

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5

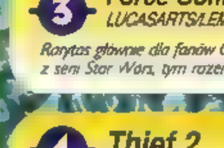
1 Soldier of Fortune
ACTIVISION/LEM – PC
Najnowsza strzelanka FPP. Nowy engine, bardzo ładna grafika, wspaniała zabawa w Sieci



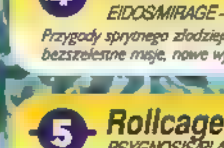
2 Messiah
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
Czy tak drobna, dobra istotka, jak aniołek, jest zdolna do czynów nieczystych? Okazuje się, że czasami tak...



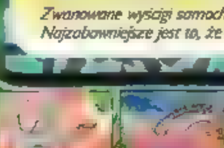
3 Force Commander
LUCASARTS/LEM – PC
Rarytas głównie dla fanów Gwiezdnych Wojen. Kolejna gra z serii Star Wars, tym razem strategia (RTS)

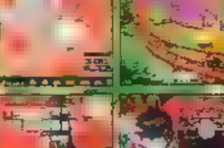


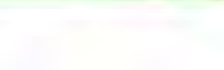
4 Thief 2
EIDOS/MIRAGE – PC
Przygody sprytnego złodzieja toczą się dalej, nowe bezszelestne misje, nowe wyzwania



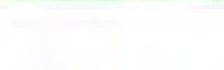
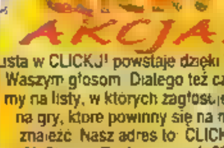
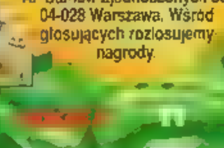
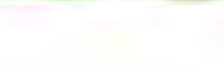
5 Rollcage Stage 2
PSYGNOSIS/PLAYIT – PC/PSX
Zwariowane wyścigi samochodami przyszłości. Najzabawniejsze jest to, że można jeździć do góry „nogami"









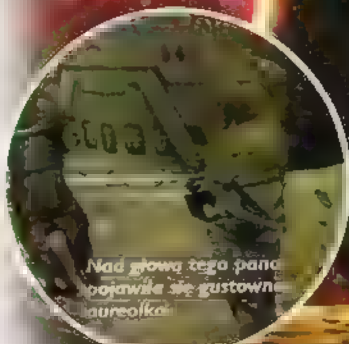






CLICK! AKCJA!
Lista w CLICK! powstaje dzięki Wam i Waszym głosom. Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody.

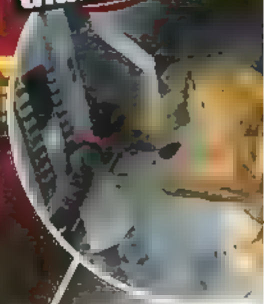
MESSIAH

Teraz otwierają się przed tobą zupełnie nowe, niespotykane dotychczas perspektywy. Po raz pierwszy bowiem możesz wcielić się w anioła zesłanego na Ziemię i uratować ludzkość przed zagładą

18 GRA OD LAT


Nad głową tego pana pojawiła się gustowna aureolka


W czasie zmiany ciał przez chwilę jesteś Bobem

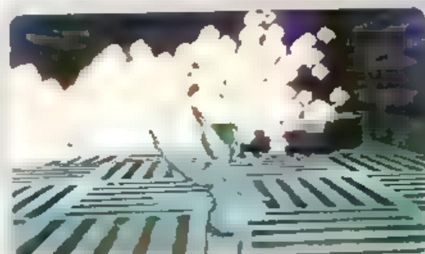

Potem możesz wcielić się w jakiegoś mięśniaka


Zaczynasz zabawę jako mały i niewinny aniołek

Mięśnie to jednak niezmiernie ważna sprawa

Obrona świata przed zniszczeniem to temat niemal co drugiej gry komputerowej. Jednak MESSIAH oparty jest na zupełnie nowym pomyśle i prezentuje ciekawą wizję świata. Nie jest ona zbyt optymistyczna. Ziemia za kilkaset lat, to zniszczony, zdewastowany świat rządzony przez okrutnego dyktatora – żądnego władzy technokratę. To świat techniki, komputerów, nowoczesnych technologii, ponurych fabryk i tajemniczych urządzeń. Świat w którym ludzie zapomnieli o Bogu. W przyszłości pełnej przestępstw, żądzy pieniądza i władzy, miejsce Stwórcy chcą zająć nowi władcy Ziemi – dyktatorzy, nazywani przez zwykłych ludzi „Pierwszymi Ojcami". Kontrolują oni potężny przemysł i manipulują umysłami mieszkańców ogromnych miast.

Już pierwsze zetknięcie z grą wywołuje zdziwienie. Wyobraź sobie bowiem małego złotowłosego aniołka o imieniu Bob w złowrogim, ponurym świecie zła i przemocy. Bohater, obdarzony kilkoma nadnaturalnymi cechami, nie musi na szczęście podejmować się powierzonego mu zadania w swej pierwotnej, dziecięcej postaci. Dzięki nieziemskim umiejętnościom Bob może przejmować bowiem ciała dorosłych ludzi. Możesz wtedy wykonywać różne czynności – biegać, strzelać, wspinać się i wymykać

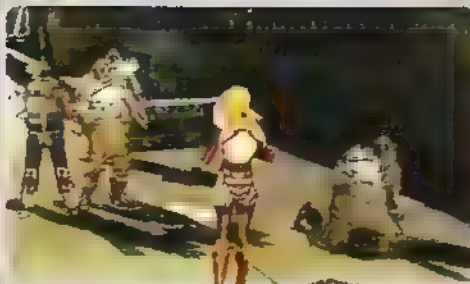

Bach! Oto ile niebezpieczeństw czyha na małego aniołka

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę MESSIAH. Nagrodę rozlosujemy wśród PEŁNOLETNICH osób, które do 23 IV 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: jak nazywają się władcy Ziemi? Prosimy o podanie numeru telefonu domowego!



Aniołek podczas swojej podróży poznaje niezbyt odpowiednie towarzystwo



Pani w skąpym stroju to na pewno niezbyt dobra kandydatka na opiekunkę dla aniołka



Niektórzy wolą ubierać się w obcisłe, skórzane stroje. Cóż, gusta...

prześladowcom. W każdej chwili możesz także porzucić dane ciało i przejąć kontrolę nad innym. Jednak aby tego dokonać, przybierasz na chwilę postać anioła. A w tym wcieleniu jesteś słaby, mały i bezbronny, narażony na kule i ataki nieprzyjaciół.

Poruszanie się w świecie gry nie jest trudne. Aby zacząć grać, nie trzeba wczytywać się mozolnie w grubą instrukcję. Autorzy przyjęli założenie, że na początku każdy wie na temat gry i przedstawionego w niej świata tyle, co Bob – czyli praktycznie nic. Dlatego od razu po rozpoczęciu zabawy pojawiają się podpowiedzi. Postacie kontrolowane przez twojego anioła mają np. wizje, z których dowiadują się, co tak naprawdę dzieje się wokół bohatera i jakie są podstawowe cele gry. A nie dzieje się tak naprawdę nic wesołego. W wielkiej fabryce, położonej gdzieś na ciemnej stronie Księżyca, rozpoczęła się bowiem konstrukcja portalu, który otworzy Ojcom drogę do Piekła i umożliwi jego zbadanie, a następnie przejęcie władzy nad Szatanem. Powszechnie wiadomo zaś, że ten, kto kontroluje Piekło i jego władcę, może też kontrolować Niebo i Boga... Na szczęście jednak Stwórca wie doskonale o tych ambitnych zamierzeniach. Właśnie w celu pokrzyżowania niecnych planów posłał na Ziemię swego sługę – anioła.

Jedną z rzeczy zasługujących na uwagę jest trójwymiarowa grafika gry. Wygląd tajemniczych struktur, ogromnych miast, postaci i mechanizmów został bardzo starannie dopracowany. W trakcie wykonywania misji masz możliwość wzięcia udziału w nadzwyczaj efektownych i jednocześnie bardzo realistycznych strzelaninach. Walka wręcz, czy też za pomocą jednej z wielu dostępnych broni, jest przedstawiona nadzwyczaj starannie. Akcja przypomina film science-fiction, w którym jesteś bohaterem i widzem jednocześnie. I – co najważniejsze – rozgrywka nie polega bynajmniej na bezmyślnym eliminowaniu przeciwników. Liczą się przemyślane akcje i umiejętne przesiadanie się z jednego ciała w drugie. Autorzy gry naprawdę zadbali o realizm, np. przebywając w postaci zwykłego robotnika nie wejdziesz na stanowisko dowodzenia, a szeregowy mieszkaniec Ziemi, lub żyjący w podziemiach wygnaniec, nie zostanie wpuszczony do pilnie strzeżonej fabryki.

Co można zarzucić grze? Zapewne twórcy MESSIAH mogli stworzyć lepszą oprawę dźwiękową. Niezbyt dopracowane są zwłaszcza tematy muzyczne, odtwarzane na poszczególnych poziomach. W trakcie zabawy są one po prostu słabo słyszalne i przez to nie wpływają pozytywnie na klimat gry. **Także w przebiegu poszczególnych akcji zauważyć można pewną schematyczność.** Niektóre z rozwiązań problemów są mało oryginalne. Jednak mimo wszystko MESSIAH to doskonała, wciągająca rozrywka.

PC | PL

Messiah

79 zł | Interplay / CD Projekt | 1 gracz

Min: Pentium II 233, 64 MB RAM, 600 MB HDD, akcelerator 3D 4 MB
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 16 MB 3D

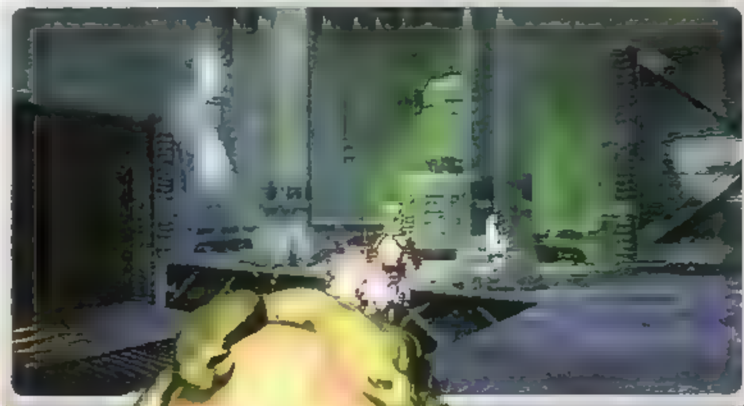
Grafika 5 | Dźwięk | Frajda 5

Świetna grafika, dopracowana i oryginalna fabuła gry

Niezbyt udany dźwięk, temat może nie odpowiadać wszystkim

Świetna, dynamiczna gra akcji. Na pewno będzie wzbudzała wiele kontrowersji

5



Pomieszczenia w grze są wykonane z dużą starannością o szczegóły

Czyż Bob nie wygląda rozkosznie? I ten jego uśmiech...



Przeciwnicy są groźni i dlatego trzeba odpowiednio do nich podejść



Halo! Gdzie jesteś mały? Wyjdź z mysiej dziury! W końcu i tak cię znajdziemy!

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

STAR WARS FORCE COMMANDER

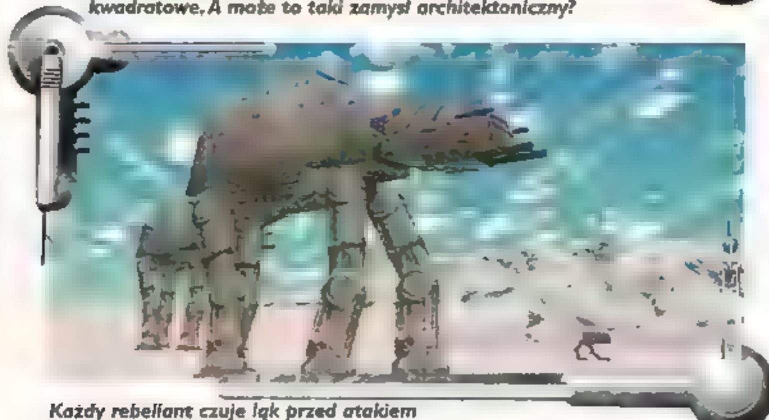
Po długich oczekiwaniach nareszcie dostajesz w swoje ręce RTS ze świata Gwiezdnych Wojen. Niestety, prawdziwą przyjemność sprawi on tylko miłośnikom twórczości George Lucasa



Przezorny zawsze ubezpieczony – patrol imperialnych transporterów AT-ST stara się zlokalizować siły przeciwnika



Nikt nie jest doskonały – budynki wyglądają na nieco kwadratowe. A może to taki zamysł architektoniczny?



Każdy rebeliant czuje lęk przed atakiem transporterów AT-AT przewożących desant szturmowców Imperatora

Po długiej przerwie, poświęconej eksploatacji wątków z filmu „Mroczne Widmo", firma LucasArts zdecydowała się wreszcie powrócić do klasycznego tematu wojny Rebeliantów z Imperium. Tym razem miłośnicy Gwiezdnej Sagi otrzymują długo zapowiadaną i wielokrotnie odkładaną grę strategiczną czasu rzeczywistego (RTS).

FORCE COMMANDER **został oparty na historii Brenna Tantora – oficera oddziałów szturmowych Imperium.** Od chwili rozpoczęcia rozgrywki śledzisz jego błyskotliwą karierę od porucznika imperialnych szturmowców do... rebelianckiego generała. W tym czasie weźmiesz udział w najważniejszych wydarzeniach wojny np. w poszukiwaniach R2D2 i C3PO na pustyniach Tatooine i oblężeniu pałacu Imperatora. Podczas wykonywania zadań bojowych pod swoją komendą masz wiele rodzajów jednostek bojowych, od zwykłej piechoty po ogromne maszyny kroczące AT-AT. Także stawiane przed tobą zadania mają różnoraki charakter – frontalny atak, szturm rebelianckiej bazy na planecie Hoth, skryte operacje dywersyjne itp. Twój przeciwnik prezentuje bardzo różny poziom wyszkolenia. W większości przypadków jego atutem jest jednak przewaga liczebna i... specyfika gier RTS.

W czasie swojej służby zetkniesz się osobiście z najważniejszymi postaciami świata Gwiezdnych Wojen – z Luke'em Skywalkerem i Hanem Solo, a nawet z Mrocznym Lordem Sith Darthem Vaderem. Oprócz tego, czeka na ciebie jeszcze inna miła niespodzianka. Każdy z ważniejszych momentów kampanii poprzedzony jest świetnie zrealizowanym filmem, który każdego prawdziwego fana Gwiezdnych Wojen niewątpliwie przyprawi o szybsze bicie serca.

W FORCE COMMANDER **nie zaprzątasz sobie głowy budowaniem kopalń czy też zbieraniem minerałów.** Twoim zadaniem jest tutaj dowodzenie operacjami wojskowymi. Całe zaopatrzenie otrzymujesz z pokładów jednostek floty krążącej na orbicie. Ich jakość i liczebność zależy od punktów dowódczych, które zbierasz w ciągu swojej służby. Każdy budynek lub pojazd może także zostać przejęty przez którąś z walczących stron. Dotyczy to zarówno centrów komunikacyjnych, jak i maszyn kroczących AT-AT. Oprócz formacji bojowych występują tutaj także jednostki pomocnicze oraz wsparcie powietrzne.

Innym, charakterystycznym elementem FC, jest kontrolowana w trzech płaszczyznach kamera. Dzięki zbliżeniom i możliwości obracania jej wokół osi można oglądać sytuację taktyczną z dowolnego punktu. Niestety, opanowanie prawidłowej obsługi tego sprzętu zajmuje sporo czasu i może być bardzo frustrujące. Uciążliwość ta jest

jednak jeszcze niczym w stosunku do „przyjemności" obcowania z interfejsem gry. Brzydki i prymitywny, delikatnie mówiąc – prezentuje poziom z czasów X-WINGA, dla wielu graczy już prehistoryczny. Sytuację ratuje trochę trójwymiarowa grafika. Plastycznie wymodelowane wzgórza i lasy, świetnie animowane modele jednostek robią bardzo dobre wrażenie i znacznie podnoszą atrakcyjność gry. Niestety, również na tym polu nie obeszło się bez uproszczeń. Nie wiadomo, dlaczego zrezygnowano z pokazania zniszczonych obiektów. Nie ujrzysz żadnych ruin, wraków czy też ciał poległych. Obiekt kończy swój żywot, zamienia się w kulę ognia i... znika. Nawet najcięższe bombardowanie nie pozostawia też na Ziemi najmniejszego śladu.

Kolejnym elementem, o którym nie można zapomnieć, jest oprawa dźwiękowa FC. Muzyka, jak w większości gier LucasArts, jest fantastyczna. Odgłosy strzałów, wybuchów, kroczących ATAT czy też przelatujących TIE-bomberów są bez zarzutu. Podobnie komunikaty i odpowiedzi żołnierzy. Wszystko brzmi jak trzeba. Pewne zastrzeżenia budzić może tylko zremiksowana w stylu Techno wersja Marszu Imperium.

Wymagania sprzętowe gry są ogromne. Do przyjemnego grania potrzebny jest min. PII 350, 64 MB RAM i TNT2. FC obsługuje grę sieciową do 4 graczy poprzez TCP/IP, modem i MS Gaming Zone.

FORCE COMMANDER jest już niestety grą nieco spóźnioną (przynajmniej technicznie) i dla „zwykłych" (tzn. nie będących miłośnikami Gwiezdnych Wojen) entuzjastów RTS raczej mało atrakcyjną. Na tle najnowszych pozycji tego rynku (jak np. EARTH 2150) prezentuje się słabo. Wymagająca sporo samozaparcia obsługa kamery, archaiczny sposób sterowania, odrobinę wiekowa grafika i duże wymagania sprzętowe to przysłowiowy „gwóźdź do trumny". Jeżeli jednak gra trafi w ręce prawdziwego miłośnika Gwiezdnych Wojen, na pewno sprawi mu prawdziwą przyjemność. Większość swoich niedoróbek i uproszczeń zrekompensuje epickim tłem, świetnie zrealizowanymi filmami, muzyką oraz, co najważniejsze, niepowtarzalnym klimatem Gwiezdnej Sagi.



A-wingi – najnowocześniejsze i najzwrotniejsze myśliwce Rebeliantów mogą zadać poważne straty eskadrom X-wingów Imperatora



Długa i trudna droga przez pustynię... Słońce przypieka, woda skończyła się dwa zakręty temu. Eeeech, ciężkie jest życie wojaka

Nogi do samej ziemi... Szkoda, że nie należą do imperialistycznej miss

PC PSX N64 DC Ā

Force Commander
RTS Dla Fanów Gwiezdnych Wojen

189 zł | LucasArts / LEM | 1-4 graczy

Min: Pentium 266, 64 MB RAM, 4 MB akcelerator 3D
Zal.: Pentium 350, 128 MB RAM, 16 MB 3D

Grafika | Dźwięk | Frajda

Klimat Gwiezdnych Wojen, świetna muzyka
Duże wymagania sprzętowe, archaiczny interfejs

RTS dla zagorzałych miłośników Gwiezdnych Wojen. I głównie dla nich...

3

Sosny to, albo i nie sosny, ale jak się przewrócą, to mogą stać się niemiłą przeszkodą...



Brr! Jak tu zimno. Ale oto przed nami baza rebeliantów



Wojenne zmagania toczą się na wielu planetach i w różnych rodzajach klimatu

INFO

Ocena dla fanów GW

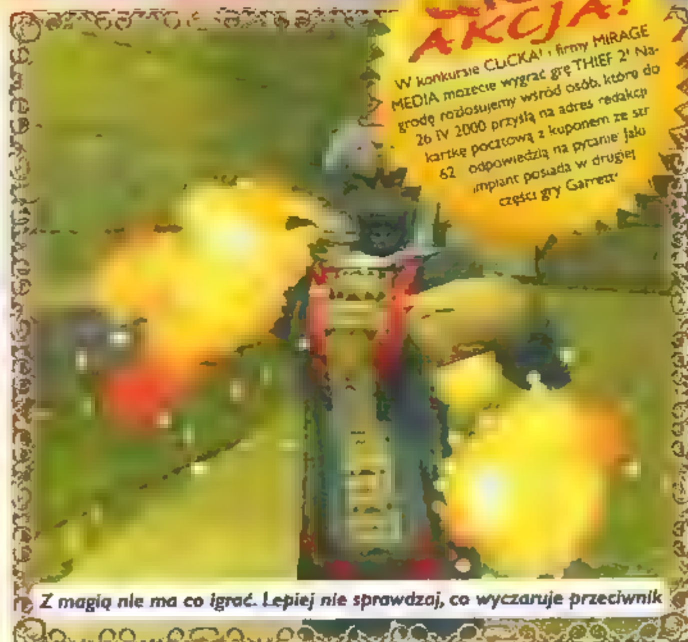
4

Ocena dla miłośników Gwiezdnych Wojen jest o jeden punkcik wyższa. Dla fanów Gwiezdnej Sagi ważniejszy będzie klimat tej gry, niż pewne braki w wykonaniu. Zresztą możliwość poprowadzenia do ataku na rebelianckie linie obrony szwadronu ATAT wspartego dwoma kompaniami Snowtrooperów rekompensuje brak efektownego interfejsu, czy też oszałamiającej grafiki.
Niech Ciemna Strona Mocy będzie z Wami!

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora,

THIEF II

Miłośnicy ponurego świata mrocznych uliczek i tajemniczych kultów będą z pewnością szczęśliwi. Dlaczego? Rozpoznajesz sylwetkę mężczyzny ukrytego w cieniu tego zaułka? Tak, to artysta w swoim fachu – Złodziej



Z magią nie ma co igrać. Lepiej nie sprawdzaj, co wyczaruje przeciwnik



Starcia oko w oko to nie najlepszy pomysł



Stoliczku nakryj się? Nie, za rogiem czai się kelner...

W mieście panuje noc. Spokojni i uczciwi mieszkańcy dawno już poszli spać. Ulice przemierzają patrole straży. Dla ciebie to najwłaściwsza pora na rozpoczęcie kolejnego zadania. Pamiętaj, że noc jest twoim sprzymierzeńcem, ale nie zrobi nic za ciebie. Najważniejszego musisz dokonać sam.

Garrett, renegat wyrzucony z Gildii Strażników Kluczy. Włamywacz. Samotnik. Mistrz Złodziei. Po przejściach z Lordem Banfordem i Constantinem zarzekał się, że porzuci fach. Jednak tacy jak Garrett, nie przechodzą tak po prostu na emeryturę. Nowa przygoda zaczyna się, gdy niejaki Basso prosi go o pomoc przy uwolnieniu Jenivere. Tymczasem w mieście pojawił się nowy szeryf, który najchętniej zamknąłby osławionego złodzieja w swoim lochu. Kult Mechanistów ma swoją wizję rzeczywistości i jakieś ukryte, niejasne cele. Świat wkracza w Epokę Metalu. Jak widzisz, sytuacja staje się coraz bardziej skomplikowana. Jeżeli więc nie lubisz trudnych wyzwań, nawet nie zaczynaj grać w THIEF 2.

Looking Glass proponuje ci drugą już podróż do tajemniczego świata Garretta, Strażników i Kultu Młota. **Ale czy gra THIEF 2 nie powinna nazywać się THIEF 1 i 1/2? W stosunku bowiem do pierwszej części zmieniono niewiele.** Poprawiono trochę oprawę graficzną, wygląd menu, oraz sposób przedstawiania świata. I to tyle z nowości. Poszczególne misje nie różnią się od tych z poprzedniej części gry. Budynki, ulice i wystrój wnętrz prawie się nie zmieniły. Są tego pewne plusy: jeżeli grałeś w THIEF, szybko zaklimatyzujesz się i w nowej przygodzie.

THIEF II graficznie prezentuje się nadal bardzo dobrze. Przerywniki filmowe niewiele różnią się od poziomu tych z części pierwszej. Jednak jak zwykle niektóre z nich zachwycają, a inne znów zostawiają wrażenie niedosytu. Klimat gry na szczęście

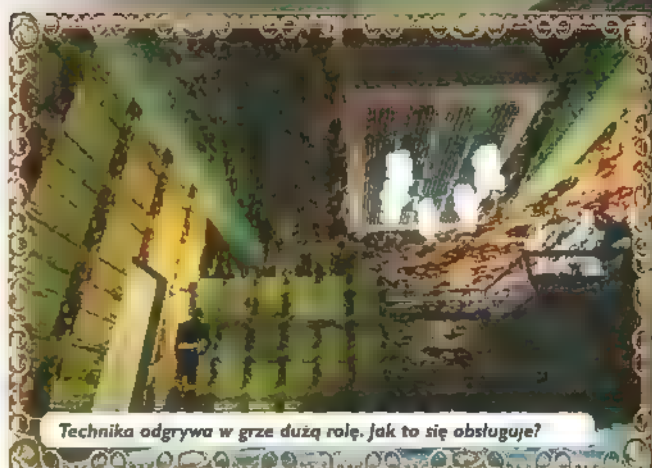
Dwóch na jednego? To bardzo niesprawiedliwe



Wizja świata w grze na pewno nie należy do optymistycznych




Oświetlone korytarze to zagrożenie dla każdego złodzieja


Technika odgrywa w grze dużą rolę. Jak to się obsługuje?


Trochę dziwnie wygląda to wyposażenie pralni. .


Biegając nocą po dachach, łatwo można zrobić sobie kuku...


O tej porze powinieneś spać! Zaraz więc spotka cię kara

nie uległ zmianie. Ponure miasto, duszne zaułki, wieże czarnoksiężników i ukryte siedziby mrocznych kultów – starzy znajomi mają się dobrze. **Miłośnicy dekadenckiego, czarnego nastroju gry przynajmniej w tym punkcie nie poczują się zawiedzeni.** Zachodni twórcy gier komputerowych już dawno doszli bowiem do oczywistego wniosku, że o powodzeniu produkcji decyduje przede wszystkim fabuła, pomysł i bohater. Kraina, w której rozgrywa się akcja gry THIEF, nie jest z pewnością typowym światem fantasy. Są tu oczywiście walki na miecze, jest magia, są duchy i potwory, ale... Wnikliwsze spojrzenie ujawnia obraz bogaty w analogie i nawiązania do tradycji. Mroczne miasta, zrujnowane katedry i ponure zamki są jakby wprost wyjęte z opowieści gotyckich. Wystrój eleganckich pałaców Lordów i bogatych mieszczan przypomina swym stylem Gotyk i początki Renesansu. Jednak świat ten zamieszkują ludzie, którzy zostali wtajemniczeni w arkana sekretnych technologii. Hammeryci, Mechaniści i Strażnicy zazdrośnie strzegą swoich tajemnic. Ich dziwne generatory zaopatrują miasto w energię. W krainie Mrocznego Projektu rewolucja przemysłowa nastąpiła dużo wcześniej niż w naszym świecie. Przeszukując więc posiadłości bogaczy, natrafisz na zegary, hydrauliczne wysięgniki, koła zębate, jakieś wajchy, przekładnie, elektrownie, kotłownie i całą masę dziwnych, skomplikowanych urządzeń.

W świat Mrocznego Projektu wprowadzają cię dziwne wiersze, przepowiednie, fragmenty tajemniczych ksiąg. Cała bogata oprawa, w połączeniu z niesamowitą muzyką, nadaje grze niesamowity klimat. Pełno tu spisków, intryg, knowań. W takim świecie tylko nieliczni zdają sobie sprawę z nadchodzącego zagrożenia. Budzą się ciemne siły. Nieokreślone niebezpieczeństwo wisi nad miastem...

W takim skomplikowanym świecie gra na pewno mogłaby być większym wyzwaniem, gdyby Sztuczna Inteligencja przeciwników stała na wyższym poziomie. Wyzwanie mogą za to stanowić nowi wrogowie. Klasyczni siepacze mają bowiem teraz kilku kamratów. Twoim ulubieńcem zostanie zapewne Monstrum-Maszyna. Coś pomiędzy mechanicznym golemem, a robotem. Pojawiło się jeszcze jedno utrudnienie (ach, ta technologia) Otóż nad bezpieczeństwem niektórych budynków czuwają kamery!

Mimo braku większych innowacji THIEF II to bez wątpienia dobra gra. Dla miłośników części pierwszej jest to pozycja wręcz obowiązkowa. Ale...nie sposób jednak nie przeżyć lekkiego zawodu. Cała oprawa graficzna, wygląd świata i przeciwników, broń i złodziejskie wyposażenie bohatera prawie nie uległo zmianie! Dodano co prawda kilku przeciwników, parę nowych zabawek (oprócz miecza, pałki i strzał, pojawia się między innymi kryształowa luneta, flary, jakieś eliksiry, a Garrett może wykorzystywać swoje mechaniczne oko), ale przyznasz sam, że to troszkę za mało, jak na drugą część hitu. Można odnieść wrażenie, że Looking Glass Studios i Eidos przygotowują już część 3 Mrocznego Projektu. To zaś, co w tej chwili otrzymałeś, ma tylko podsycić twój apetyt na prawdziwy hit!

Tekst: Maciej Jurewicz




Gustowne marmury i prostaccy strażnicy?

PC

Thief 2: The Metal Age
Złodziejskie Action

159 zł | Eidos / Mirage | 1 gracz

Min: Pentium II 266, 48 MB RAM, 8MB Akcelerator 3D Zal: Pentium II 350 64 MB RAM, 16 MB Akcelerator 3D

Grafika

+ Doskonale przedstawiony świat gry, niesamowity nastrój zabawy
– Zbyt mało ulepszeń w stosunku do części pierwszej

Druga część nie wprowadza żadnych rewolucyjnych zmian. Może pojawią się wTHIEF3?

SOLDIER OF FORTUNE

18 GRA OD LA

Gra SOLDIER OF FORTUNE firmy Raven Software przenosi cię w mroczny świat najemników, komandosów i terrorystów

Przeciwnik w tym stroju wygląda zupełnie jak Obcy. Nie jest to jednak powód, aby go oszczędzić

Raven Software stworzyła wcześniej takie hity, jak HEXEN i HEXEN II. Teraz jednak porzuciła magiczne światy fantasy, aby zaproponować coś zupełnie innego. W SOLDIER OF FORTUNE możesz bowiem wcielić się w postać komandosa walczącego z terrorystami. **Do wyboru jest ponad trzydzieści misji, które rozgrywają się w różnych częściach świata.** Twoje zadanie jest oczywiście dość proste (jak na taki typ gier) – wyeliminować wroga i przeżyć. Niezwykle realistyczne walki rozgrywają się w bardzo ciekawych sceneriach, począwszy od stacji metra, opanowanej przez psychopatów, a skończywszy na irackich rafineriach naftowych lub pociągu pędzącym przez pustkowia Afryki. Śledząc powiązania światowych organizacji terrorystycznych i wykonując niebezpieczne zadania, trafisz m. in. do Nowego Jorku, na Bałkany, Syberię, do Japonii, a nawet – poszukując skradzionych głowic atomowych – do Niemiec.

SOLDIER OF FORTUNE wyróżnia się spośród innych tego typu gier niezwykłym realizmem. **W tej grze nie wystarczy strzelić, aby zabić – trzeba jeszcze wiedzieć, w co należy trafić przeciwnika.** Inaczej bowiem zachowuje się ranny w rękę, czy draśnięty w nogę, a inaczej ugodzony kulą w szyję lub głowę. Jeśli chodzi o realia, wystarczy tylko wspomnieć, że twórcy gry korzystali z fachowej pomocy i wsparcia prawdziwego komandosa, który brał udział w wielu specjalnych akcjach przeciwko terrorystom.

Gra wzbogacona jest licznymi fragmentami filmowymi. Niekiedy, w czasie podchodów pod wroga lub ostrej strzelaniny, będziesz miał wrażenie, że jesteś bohaterem filmu lub reportażu telewizyjnego, kręcanego na żywo z akcji antyterrorystów.

Jeśli chodzi o grafikę i animację, SOLDIER OF FORTUNE nie prezentuje bynajmniej żadnych nowych rozwiązań. Ten program przypomina w zasadzie nieco poprawionego QUAKE II. Tak jak w pierwowzorze

Jak się ma skrzynkę amunicji, to można być pewnym siebie



Z takim uzbrojeniem nie strach zapuszczać się w mroczne kanały



Niektóre misje rozgrywają się w ciasnych korytarzach – wróg może się czaić za każdym rogiem



Niektórzy bandyci nigdy się nie poddają. Ich życie, ich sprawa



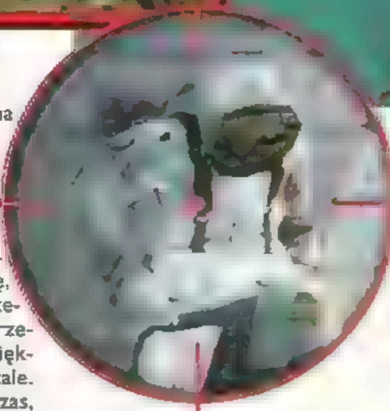
Czasami trzeba kogoś zaskoczyć

spoglądasz bowiem na świat oczyma komandosa penetrującego wrogie bazy lub tajemnicze struktury. Wiele szczegółów, zwłaszcza twarze przeciwników, pozostaje nieostrych. **Grę wzbogacono jednak o kilka nowych opcji. Jedną z nich jest możliwość przechylenia głowy na bok, aby sprawdzić, co np. kryje się za rogiem korytarza.** W HALF-LIFE i QUAKE trzeba było w tym celu wyjść zza zakrętu. W SOLDIER OF FORTUNE wystarczy wcisnąć odpowiedni klawisz, a bohater ostrożnie sprawdzi, czy za rogiem nie ma ponurego typa ze śrutówką.

Inteligencja przeciwników prezentuje się dość przeciętnie. W pierwszych kilku misjach wielu z nich bez trudu daje się wyeliminować. Czasem wystarczy po prostu wycofać się, zaczaić w ciemnym kącie, poczekać aż podejdą, a potem wystrzelać wszystkich po kolei. Większość z nich nie kryje się wcale. Stoją w miejscu nawet wówczas, gdy strzelasz do nich już od dłuższego czasu. Kłopoty zaczynają się dopiero w misji, która rozgrywa się w Kosowie. Ich przyczyną nie jest jednak inteligencja twoich wrogów. Przeciwnicy posiadają po prostu znacznie potężniejszą broń i kamizelki kuloodporne. Jednak twardych i doświadczonych graczy zaskoczy misja rozgrywająca się w Japonii, gdzie stawią czoła wojownikom ninja, a także członkom Yakuzy – japońskiej mafii. Jedna z misji rozgrywa się też w scenerii niemieckiego zamku, w realiach nawiązujących do sławnego WOLFENSTEIN 3D.

W SOLDIER OF FORTUNE bez wątpienia przygotowane zostało wiele niespodzianek, które nawet doświadczonego gracza przyprawić mogą o szybsze bicie serca. Są one efektem pracy twórców poszczególnych misji, którzy doskonale wywiązali się ze swego zadania. **Czasami bowiem przeciwnicy pojawiają się w zupełnie nieoczekiwanych miejscach, lub też starają się wciągnąć komandosa w zasadzkę.** W wirtualnym świecie gry napotkać można także wielu cywilów.

Do plusów gry trzeba jeszcze zaliczyć świetną oprawę muzyczną i doskonałe efekty specjalne, np. wybuchy, eksplozje, rozbijające się drzwi lub tłuczące się szyby. Stworzono niezwykle fascynujący świat, który naprawdę wciąga.



Celownik doskonale ułatwia eliminowanie wrogów z daleka



Mimo przewagi liczebnej i tak nie mają żadnych szans



Niektórzy aż palą się do walki z tobą

PC

Soldier of Fortune

Komandos w Akcji

189 zł — Activision / LEM — 1-4 graczy

Min. Pentium II 266, 64 MB RAM
Zal. Pentium II 300, 64 MB RAM, 16MB Akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 5

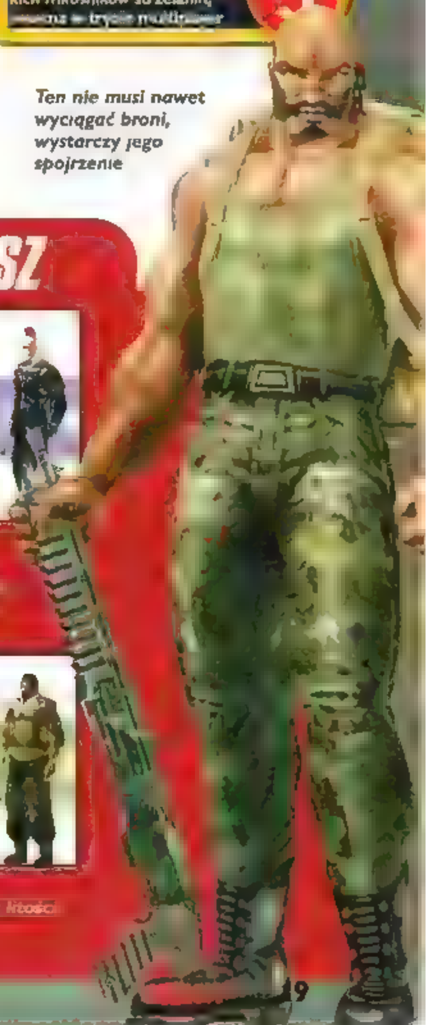
+ Bardzo dobrze dopracowane realia pola walki, ciekawe scenariusze
- Niezbyt inteligentni przeciwnicy, szata graficzna mogłaby być ładniejsza

Doskonała gra akcji dla wszystkich miłośników strzelanin, również w trybie multiplayer

5

Tekst: Jacek L. Komuda





Ten nie musi nawet wyciągać broni, wystarczy jego spojrzenie

BANDYCI, Z KTÓRYMI SIĘ SPOTKASZ



RED GUARD



MINISTRY OF SIN



THE DECEMBER BRIGADE

Nie daj się zaskoczyć w lodowych korytarzach. Lepiej, gdy to twój widok zmrozi serce wroga...



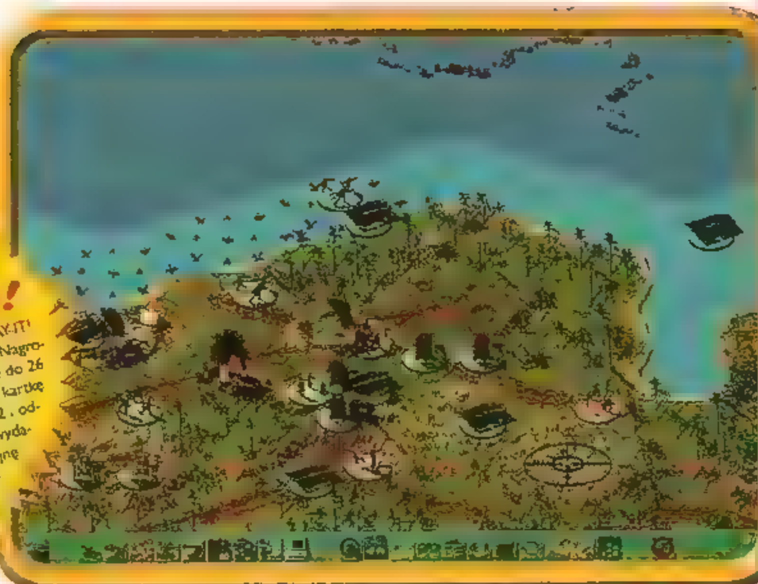
MEATWAGON

Uzbrojeni po same uszy rzeźnicy. Są bez litości. Odeślij ich tam, gdzie raki zimują.

Rising Sun

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę RISING SUN! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str 62, odpowiedzią na pytanie: jakie wydarzenie rozpoczęło wojnę pomiędzy USA i Japonią?



Desant na tak umocnione wybrzeże wymaga dużych sił i może przynieść straty

Działania wojenne na Pacyfiku w latach 1941-1945 fascynują nie tylko historyków, ale również i strategów. Teraz i ty możesz rozegrać nowe kampanie wojenne

W ostatnich czasach można odnieść wrażenie, że wszystkie strategie to RTS, w których zadaniem gracza jest postępowanie w myśl zasady zgromadź, zbuduj i zniszcz (przeciwnika). Strategie turowe, zwłaszcza te wykorzystujące heksy, nie pojawiały się ostatnio zbyt często. Teraz jednak pojawił się RISING SUN – typowy przedstawiciel tego gatunku strategii. Zdawałoby się, że niczego nowego nie można już wymyślić w tym temacie. Jak się okazuje, nie jest to prawda.

Wschodzące Słońce podejmuje tematykę drugiej wojny światowej na Pacyfiku, kiedy to Japończycy walczyli zaciekle o strefę wpływów z Aliantami. Wszystko zaczęło się od niespodziewanego ataku na Pearl Harbour. Później kampania wojenna toczyła się na wodzie, w powietrzu i lądzie. Starcia były naprawdę zaciekłe.

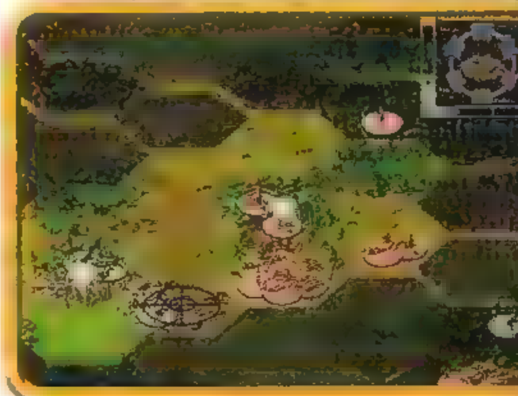
Nie inaczej dzieje się w grze RISING SUN, gdzie możesz grać zarówno po stronie Japończyków jak i Aliantów. Dostępne są wszelkie kampanie, które miały miejsce podczas II Wojny Światowej, jak i rozgrywające się w rzeczywistości alternatywnej, np. inwazja na Japonię. Oprócz kampanii, masz możliwość rozegrania pojedynczych bitew z lat 1941-45. Taka standardowa opcja jest tutaj nieco uatrakcyjniona – teraz moższ kierować poczynaniami tak całych armii, dywizjonów, jak i pojedynczych batalionów czy plutonów!

Zadbano także o oddanie realizmu ówczesnych starć. Mobilność i zdolność walki poszczególnych jednostek zależy od tego na jakim terenie się znajdują. Artyleria lub wsparcie lotnicze mogą zawieść, gdy zmienią się warunki pogodowe – nadciągną chmury, albo pojawi się gęsta mgła. Spodziewaj się także ataków japońskich kamikaze!

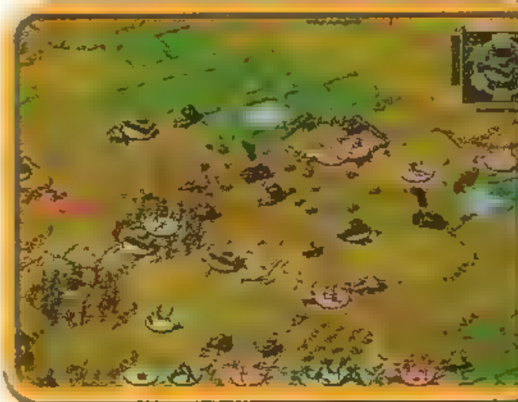
Jednak połapanie się we wszystkich tych zależnościach może zająć sporo czasu. Niełatwe jest rozeznanie się w terenie, który nawet na największym zbliżeniu wydaje się buro-zieloną plamą (szczególnie podczas kampanii w dżungli czy na bagnach). Ale z czasem i do tego przywykniesz.

Nie zapomniano o elementach urozmaicających grę – w tle może grać nastrojowa muzyka (kilka melodii do wyboru), które jednak z czasem mogą stać się irytujące. Poza tym w trakcie starć słychać odgłosy ostrzału, walki czy też – gdy przemieszczają się jednostki – dźwięk trąbki.

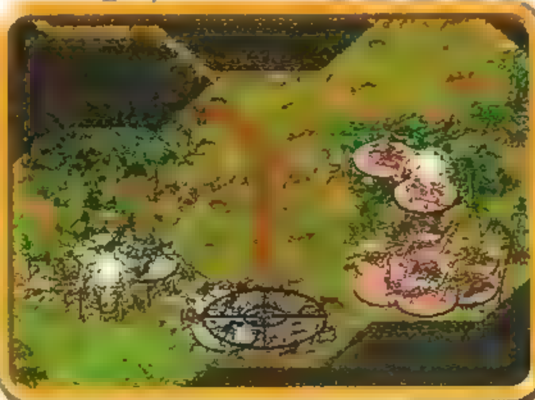
RISING SUN jest **jedną z lepszych pozycji dla graczy lubiących strategie turowe.** Wiele kampanii i możliwość dowodzenia każdą ze stron konfliktu, sprawiają, że zabawa szybko się nie znudzi.



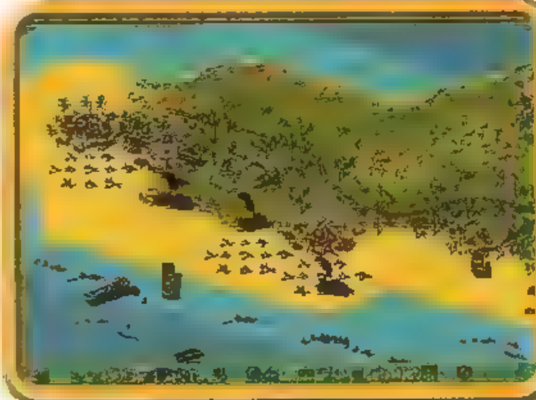
Trzeba mierzyć siły na zamiary. Niektórzy wrogowie są poza zasięgiem strzału



Walki toczą się do ostatniego żołnierza. Liczy się każdy dom i każde wzgórze, każdy człowiek i każdy czołg



Czy to nenufary? Nie, to dzielne wojsko na swoich podstawkach podąża przez heksy wroga



Tym razem desant zakończył się całkowitym sukcesem – plaża jest twoja

PC

Rising Sun
Turowa Strategia

159 zł | Take 2 / Play It | 1 gracz

Min: Pentium 233, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM

Grafika | Dźwięk | Frajda

(+) Różnorodność oddziałów, kampanie alternatywne, nastrojowa grafika
(–) Trudne rozpoznanie typu terenu, zbyt mała ilość melodii do wyboru

Ta strategie potrafi wciągnąć – czasami kampanię kończy się o wschodzie słońca

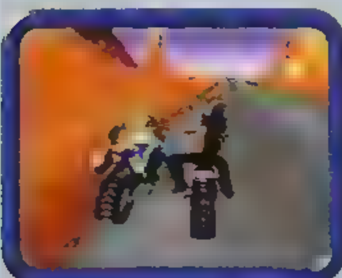
ROAD RASH jailbreak

Kolejna część znanej serii jest następnym przykładem na to, że twórcy gier chętnie sięgają po coraz bardziej kontrowersyjne tematy



Dla bandytów nie ma litości! Policja musi mieć posłuch

Grę w pewnym uproszczeniu można bowiem nazwać CARMAGEDDONEM na dwóch kółkach. Wcielasz się tutaj w członka gangu motocyklowego, który mozolnie wspina się po szczeblach gangsterskiej kariery. **Musisz więc nie tylko udowodnić, że dobrze trzymasz się w siodle swojego ryczącego motoru, ale także, że jesteś lepszy od innych.** Dlatego też czeka cię wiele morderczych przejażdżek po rıtzinach i wyżynach, a także starcia zarówno z rywalami z gangów, jak i z natrętnymi policjantami. Swoją przewagę udowadniasz dzięki dużemu arsenałowi ciosów, kombosów, pchnięć i kopnięć. Zasada jest jedna: musisz unieszkodliwić przeciwnika, zanim on zdąży wyeliminować z wyścigu ciebie. Dotyczy to zwłaszcza policjantów. Musisz dosłownie utorować sobie drogę do sukcesu. Na przeszkodzie stają ci też przechodnie, których bardzo często rozjedziesz na ulicy (lub na chodniku, którym też nie raz będziesz się przemykał). Gra jest brutalna i nawet możliwość wcielenia się w policjanta nie złagadza jej wymowy. **ROAD RASH, ze swoimi wieloma plusami (wspaniała muzyka, wciągający klimat rywalizacji, bardzo dobra opcja gry dwuosobowej) można polecić osobom, które nie będą chciały powtórzyć wyczynów z gry w rzeczywistości.** Nie powinny się one zawieść. Po pewnym czasie gra tak wciąga, że przestaje się zwracać uwagę na mały realizm pewnych jej elementów (np. nie zginiesz nawet po przejechaniu przez wielki samochód, możesz przeniknąć jak duch przez siatkę ogrodzenia).



Nie, nie wygrasz ze mną – ja będę pierwszy!



Przepychanki na drodze kończą się właśnie w taki sposób

AKCJA!

W konkursie CLICKA! firmy IPS CG możecie wygrać grę ROAD RASH JAILBREAK! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywa kultowy amerykański motocykl?

PSX | A

Road Rash Jailbreak

Motocyklowa Akcja

199 zł | EA / IPS | 1-4 graczy

• Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Grafika | Dźwięk 5 | Frajda

(+) Wspaniała muzyka, element rywalizacji, dopracowany tryb multiplayer

(−) Mały realizm niektórych elementów, brutalność gry

Robienie kariery w gangu motocyklowym może wciągnąć na wiele godzin

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

STAGE rollcage II

Bardzo wciągające wyścigi, w których można wcisnąć gaz do dechy i nieco sobie postrzelać. Zabawa jest przednia i stanowi miłą chwilę wytchnienia od realistycznych symulatorów

Poprzednie ROLLCAGE było fantastyczne. Różnorodne tory, możliwość strzelania do rywali oraz niezwykle atrakcyjna muzyka sprawiały, że grało się z przyjemnością.

Zabawa w ROLLCAGE 2 jest równie dynamiczna. Na torze cały czas coś się dzieje: latają rakiety, samochody wpadają na siebie, spychają się z trasy... Samych torów, które są bardzo zróżnicowane, jest do wyboru kilkadziesiąt, tak samo zresztą jak modeli samochodów. Na samym początku możliwości wyboru masz jednak dość ograniczone – jedynie kilka samochodów i tras. Kolejne maszyny i tory otrzymasz do swojej dyspozycji, jeśli spełnisz właściwe kryterium, np. pobijesz rekord toru. Kolejne samochody mają oczywiście lepsze osiągi, ale pozwalają także na stosowanie nowych rodzajów wyposażenia.

Zaletą gry jest wiele typów zawodów, od wyścigu z czasem zaczynając, na rajdzie „zniszczenia" kończąc. Także kampanie są w dwóch odmianach. W tradycyjnej punkty zdobywasz jedynie za zajęcie wysokich miejsc. W wyścigach „na całego" dodatkowe punkty dostajesz za spowodowane na trasie zniszczenie i trafienia w przeciwników.

Minusem gry jest źle dobrana oprawa muzyczna. Melodie, które słychać podczas jazdy, są zbyt podobne do siebie i niezbyt dynamiczne. Z tego powodu ROLLCAGE 2 nie ma tak nastrojowej atmosfery jak poprzednia część. **Z kolei szata graficzna jest bardzo ładna, ale na słabszym komputerze gra działa dość wolno i traci się całą przyjemność z zabawy.**

Przy dużych prędkościach będziesz mógł jeździć po ścianach i suficie!



Utrzymanie się na niektórych torach wymaga bardzo pewnej ręki

AKCJA!

W konkursie CLICKA! firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę ROLLCAGE 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Czy w grze ROLLCAGE 2 można jeździć do góry nogami?



Tego rywala przed tobą nie musisz się już raczej obawiać



Nawet otoczony polem siłowym nie jesteś całkowicie bezpieczny

PC | A

Rollcage 2

Dynamiczne Wyścig

159 zł | Psygnosis / Play It | 1-4 graczy

Min. Pentium II 300, 32 MB RAM, 4MB Akcelerator 3D. Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM, 16MB Akcelerator 3D

Grafika 5 | Dźwięk | Frajda 5

(+) Wiele różnych torów do wyboru, kilka typów wyścigów

(−) Źle dobrana oprawa muzyczna, wysokie wymagania sprzętowe

Pojawiło się wiele nowych możliwości, jednak słaba muzyka psuje końcowe wrażenie

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina



To nie rodzina Adamsów, tylko postacie z gry Shadow Watch



AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT! możecie wygrać grę SHADOW WATCH! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywa rosyjski prom kosmiczny?

SHADOW WATCH™

Rosja upadła i zaczął się nowy etap w wyścigu o podbój kosmosu. Jednak komuś kontynuacja tych dążeń niezbyt się podoba

Nowy program, mający na celu rozwój technologii kosmicznych, został zawieszony. Nieznani sprawcy niszczą laboratoria i gotowe projekty. Kto to robi? Do walki z terrorystami rusza „wspaniała szóstka" z oddziału bezpieczeństwa wewnętrznego. Ich celem jest rozwiązanie tej zagadki. Od razu nasuwa się porównanie z RAINBOW SIX – grą, która pozwalała kierować oddziałem „szybkiego reagowania". **Jednak SHADOW WATCH jest nieco inne – zajmujesz się żmudnym poruszaniem się po kolejnych lokacjach i zbieraniem elementów układanki.** Raz trzeba kogoś po prostu wyeliminować, to znów znaleźć jakieś ważne papiery... Aby nie było zbyt prosto, za każdym razem wydarzenia mogą potoczyć się inaczej. Niekiedy do unieszkodliwienia przeciwnika wystarczy jeden strzał, innym razem nie pomaga cała seria. Zdarza się też, że całkiem niespodziewanie znajdujesz się w samym środku akcji, a przecież jeszcze przed chwilą było cicho i spokojnie. Zupełnie jak w rasowym RPG. Każdy członek zespołu SW ma swoją unikalną osobowość, życiorys i umiejętności, które może wykorzystać w trakcie kolejnych misji, np. potrafi posługiwać się określonym rodzajem broni. Ta różnorodność sprawia, że trzeba uważnie dobierać członków zespołu do danego zadania. Pełna specjalizacja! Jest to doskonałe rozwiązanie znacznie podnoszące grywalność. Kierowanie członkami drużyny odbywa się w trybie turowym. Każda postać może wykonać określoną liczbę czynności – gra przypomina w tym względzie UFO.

Niestety, interfejs jest niezbyt czytelny i w ferworze walki można się łatwo pogubić. Tymczasem wydanie złego rozkazu może się skończyć nawet zmarnowaniem tury. To potrafi być bardzo irytujące!

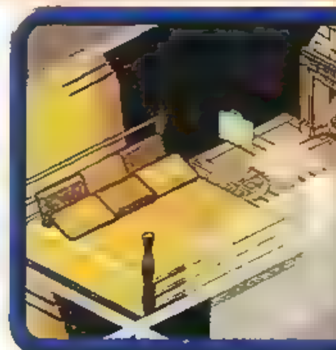
W kwestii graficznej pozwolono sobie na mały „żart". Gra przypomina komiks rysowany specyficzną kreską, dzięki czemu nie ma dużych wymagań sprzętowych. Ta charakterystyczna szata graficzna, akcenty humorystyczne i klimat, jaki stwarza muzyka, doskonale budują atmosferę gry. Pewnym minusem jest niezbyt wysoka inteligencja komputerowego przeciwnika. Nie jest on błyskotliwy, chociaż czasem potrafi działać niekonwencjonalnie – niestety, rzadko.

SHADOW WATCH powinna spodobać się miłośnikom strategii turowych. Oryginalne rozwiązania zastosowane w grze powodują, że gra się bardzo przyjemnie!

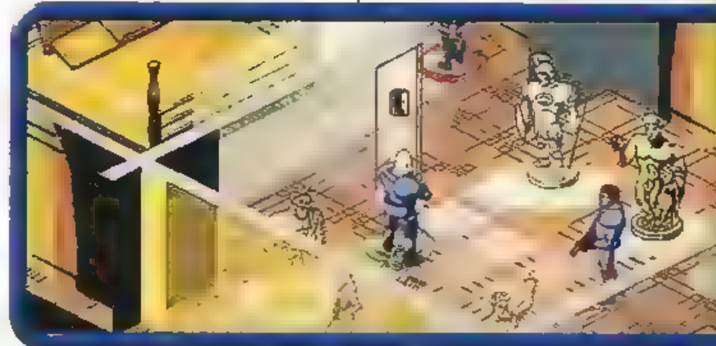




Posążek w przedpokoju chyba nie wymaga aż tak silnej straży?



Kto pierwszy, ten lepszy. Miejsce obok łóżka jest szczególnie cenne



Nieszczęśnik w sąsiednim pokoju nie wie chyba, co się zaraz stanie...

PC

Shadow Watch

Antyterrorystyczna Strategia

159 zł | Take 2 / Play It | 1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB RAM
Zal: Pentium 200, 32 MB RAM

5 | 5 | 5

\+ Bardzo dobra muzyka i efekty dźwiękowe, oryginalna szata graficzna

– Nie do końca dopracowane sterowanie

Świetna rozrywka dla miłośników strategii turowych..., a także RPG **5**



Jednakowe niebieskie mundurki... Nie, to chyba nie grupa licealistów

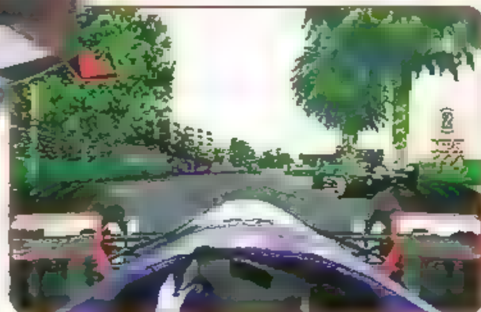




Takiego bolidu pozazdrościłby ci nawet sam David Coulthard



Ostre hamowanie przed zakrętami, to jedyna szansa na utrzymanie się na torze



Prowadząc taką rakietę nie możesz pozwolić sobie na podziwianie widoków!

F1 2000

Od czasu do czasu pojawia się nowy symulator wyścigów Formuły 1. Tym razem firma EA SPORTS próbuje podbić twoje serce grą F1 2000

W F1 2000 znajdziesz wszystkie siedemnaście torów z sezonu 2000, m. in. A1 Ring w Austrii i Indianapolis w USA. Możesz prowadzić w wyścigach bolidy zarówno ze znanych stajni (Ferrari, Williams czy MacLaren), jak i debiutującego w tym roku Jaguara. Najdłuższą zabawę zapewnia oczywiście start w mistrzostwach, ale mniej cierpliwi mogą rozegrać jeden wyścig albo pojedyncze Grand Prix. Natomiast początkujący rajdowcy powinni zacząć grę od szkółki dla kierowców.

Dużą zaletą F1 2000 jest bardzo ładna szata graficzna. Tory wyglądają jak żywcem wzięte z transmisji telewizyjnych. Wierni kibice Formuły 1 z łatwością rozpoznają wszystkie trasy. Równie duże wrażenie robią modele samochodów. Jednak jest i druga strona medalu – gra ma bardzo wygórowane wymagania sprzętowe. Na słabszych komputerach obraz bardzo skacze. Nawet w najmniejszej rozdzielczości i z wyłączoną częścią szczegółów kolejne sceny generowane są tak wolno, że momentami próba grania całkowicie pozbawiona jest sensu. Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM i Riva TNT2 to o wiele za mało dla F1 2000. Pozostaje tylko wrócić do początkowych, bardzo skromnych ustawień grafiki – wokół torów prawie pusto, wszystko jest bure, reklamy rozmazane i nieczytelne, a samochody ozdobione tylko schematycznie zaznaczonym wzorem.

Na plus F1 2000 policzyć należy staranne symulowanie uszkodzeń samochodu. Nie ograniczono się tylko do uszkodzeń opon czy utraty spojlera. Brak drugiego biegu lub przegrzewający się silnik zmusza do zdecydowanej zmiany stylu jazdy. Kolejna zaleta to rozbudowany system ustawień samochodu. Zmieniać można wychylenia spojlerów, wysokość i sztywność zawieszenia, ustawienie skrzyni biegów oraz wybierać twardość ogumienia. Jest więc czym się bawić.

Nieco rozczarowują komputerowi kierowcy. Na ogół zachowują się dość biernie, chociaż nie przepuszczą żadnego popełnionego błędu. Zazwyczaj walka sprowadza się do systematycznego wypracowywania pozycji, ale po zdobyciu doświadczenia, możesz czuć się niezagrożony.

Również wrażenia z jazdy nie nastawiają optymistycznie. Pierwszy problem to sterowanie za pomocą klawiatury. Ustawiona na połowę czułości reaguje bardzo gwałtownie, co utrudnia sterowanie przy większych prędkościach. Samochód ma tendencję do wpadania w poślizg przy nawet najmniejszym ruchu kierownicy. Zmniejszenie czułości klawiatury pozwala spokojniej kierować pojazdem, ale za to ostrzejsze zakręty trzeba pokonywać bardzo wolno i ostrożnie, aby z nich nie wypaść. Przy zbyt dużej prędkości możesz nie zdążyć wystarczająco skręcić kierownicy. Drugim problemem jest trudność w ocenie prędkości i odległości – nie widać dokładnie czy jesteś blisko przeciwnika lub zakrętu i czy rozpocząć już hamowanie. Te kłopoty sprawiają, że F1 2000 nie robi piorunującego wrażenia.

PC | PSX | N64 | DC | A

F1 2000
Powolne Wyścigi

109 zł | EA Sports / IPS | 1-22 graczy

Min: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 450, 128 MB RAM
Akcelerator 3D

Grafika 5 | Dźwięk | Frajda

Prawdziwe tory i samochody z sezonu 2000, bardzo ładna szata graficzna

Bardzo duże wymagania sprzętowe, niewielki realizm prowadzenia bolidu

Wyścigi zachwycają głównie szatą graficzną, ale by ją docenić musisz mieć superkomputer

3

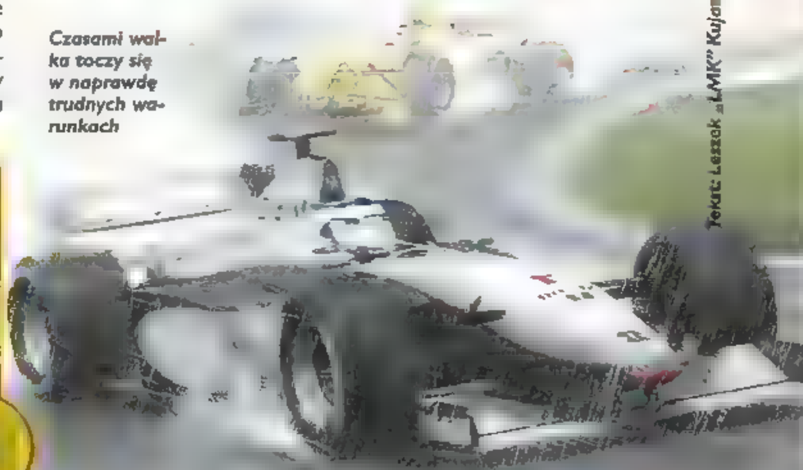


Właśnie tak kończą się nierozważne próby wyprzedzania na wirażach





Jeszcze tylko chwila i będziesz [?]etował wygraną



Czasami walka toczy się w naprawdę trudnych warunkach

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski

SKOUT

Wszyscy w galaktyce wiedzą, że jesteś najlepszym i najbardziej doświadczonym agentem do zadań specjalnych. Dlatego nie zaskoczył cię wybór do niebezpiecznej misji zwiadowczej, od której powodzenia zależą losy całego wszechświata



SKOUT, najnowsza gra firmy Soft Enterprises, pozwala wcielić się w postać zwiadowcy z przyszłości i wziąć udział w siedemnastu misjach. W większości są to operacje przeciwko złowrogim Kybernoidom – tajemniczej rasie z kosmosu, która opracowuje na planecie Lugubrios nowe rodzaje broni i technologie mające zapewnić jej dominującą pozycję we wszechświecie. **SKOUT reklamowany jest jako gra, w której głównym zadaniem nie jest strzelanie i eliminowanie przeciwników, ale także wysilanie szarych komórek. Jednak bliższy kontakt z tym produktem rozczarowuje.** Pod względem zarówno grafiki, jak i fabuły SKOUT nie jest bowiem żadną rewelacją. Pierwsze misje polegają w zasadzie tylko na strzelaniu do wszystkiego, co stanie na drodze. Z pozoru może się wydawać, że ktoś, kto jest zwiadowcą, z założenia powinien umiejętnie wślizgiwać się do baz wroga, lokalizować jego oddziały i przekazywać meldunki do bazy. Niestety, w SKOUT jest zupełnie inaczej. Poruszanie się w wirtualnym świecie jest bardzo utrudnione. Nie ma opcji dokładnego celowania przy strzelaniu, jak to było np. QUAKE, czy HALF-LIFE. Aby trafić przeciwnika, trzeba po prostu szybko i dokładnie wymierzyć, co w bitewnym zamieszaniu może się nie udać. Na dodatek ruchy bohatera są bardzo sztywne, nienaturalne i bynajmniej nie jest to efekt wojskowej musztry, lecz słabej roboty programistów i grafików.

Jeśli chodzi o fabułę i projekty poszczególnych misji – kompletna klapa. Struktury Kybernoidów – obcej rasy, z którą trzeba stoczyć walkę – nie wyglądają wcale obco. Nawiązują do bardzo znanych motywów, wykorzystanych już choćby w obu wersjach QUAKE. Niczego nowego nie wymyślono także w kwestii fabuły. Tak samo jak w wielu innych grach, w SKOUT trzeba zabijać przeciwników, otwierać różne drzwi, przełączać przyciski i szukać ukrytej drogi do wnętrza dziwacznych budowli.



Powitanie z otwartymi ramionami to chyba tradycja gier FPP – powtarza się w każdej z nich



Te góry muszą być sztuczne – wystarczy popatrzeć na te kanty na ich zboczach

Ciekawym pomysłem twórców gry jest bitewny robot Dron. Można go przywoływać lub rokazywać, aby osłaniał tyły. Należy jednak pamiętać, że ma on ograniczone możliwości poruszania się i nie jest w stanie wejść np. pod wodę. Naprawdę dobrą stroną gry jest muzyka. Warto zagrać w SKOUT głównie po to, aby jej posłuchać. Niestety, w połączeniu ze słabą grafiką i kompletnym brakiem wyobraźni autorów nawet ona nie jest w stanie stworzyć wciągającego klimatu. Przy dużej konkurencji na rynku gier akcji, SKOUT tym bardziej nie prezentuje się rewelacyjnie.



Robocik ma ostre odnóża i jest niezwykle szybki – bardzo pomocny!



Taka wieża budzi mieszane uczucia. Zbadać ją samemu, czy wysłać robota?



Mały zwierzaczek chyba ci nie zaszkodzi. Tak, teraz już na pewno ci nie zaszkodzi...

PC | PL

Skout
Zwiadowcze Amon

69 zł | Soft Ent. / Coda | 1 gracz

Min: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 4MB akcelerator 3D Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 12MB akcelerator 3D

Grafika | Dźwięk | Frajda

+ Ciekawy pomysł współpracy z pomocnikiem – robotem, ładny temat muzyczny
- Nieciekawa fabuła, blokowanie się robota, mało oryginalne pomysły

Dobry dźwięk i muzyka, ale zupełny brak klimatu. Ot, przeciętne action, jakich wiele

Tekst: Jacek L. Komuda

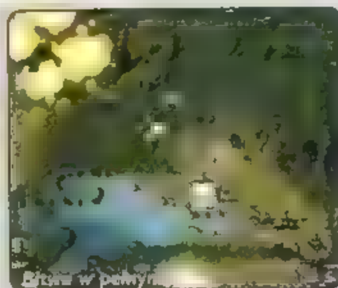
TRIDONIS



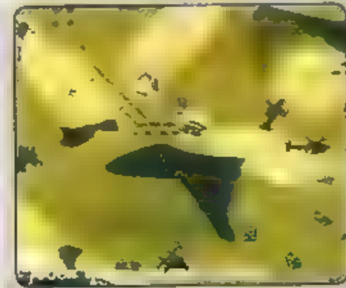
Czasami zdarza się, że jakaś gra wciąga na długie godziny. Niestety, w przypadku TRIDONIS jest

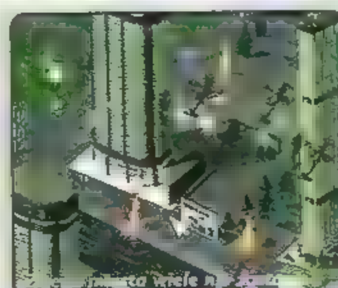


[illegible] bronie [illegible]

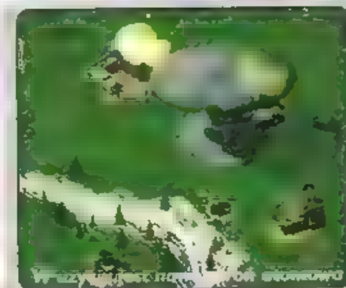


Bitwa w pełni [illegible]





[illegible] miasto wiele [illegible]



W [illegible] jest [illegible]

Fabuła gry jest banalna i porusza temat bardzo już wyeksploatowany. W 2001 roku nastąpiło dosyć niespodziewane spotkanie Ziemian z obcą rasą. **Jak się okazało, przybysze z planety Tredona nie mieli zbyt przyjaznych zamiarów.** Były one za to nadzwyczaj proste do przewidzenia! Ot – zgładzić całą ludzkość i zagarnąć należne jej od wieków terytorium. Rozpoczęła się krwawa wojna, wskutek której tylko nielicznym ludziom udało się przetrwać. Jednak w 2003 roku Ziemianie opanowali technologie wojskowe na tyle skuteczne, że mogli już bez trudu stawić czoła wrogowi. Konflikt nabrał rumieńców. Teraz Obcy ginęli jak muchy. W tym właśnie miejscu rozpoczyna się twoja misja. Opowiadając się po jednej ze stron konfliktu, musisz zgładzić drugą.



TRIDONIS jest klasycznym RTS, w którym trzeba zadbać o odpowiednią rozbudowę bazy, wydobycie i przetworzenie surowców oraz stały dopływ gotówki. Do twojej dyspozycji oddano 70 typów jednostek, 30 budowli i wielkie połacie terenu. Ani to dużo, ani mało, ot tyle, co w innych grach tego typu. Uwagę zwraca możliwość rozegrania treningowych misji, które mają pomóc w ciężkich bojach w kampaniach. Wszystkie te elementy dawałyby może przeciętnej jakości grę, gdyby nie fakt, że TRIDONIS **jest niewiarygodnie niedopracowany wizualnie i koszmarnie toporny w obsłudze.** Ikony interfejsu, a także wszystkie jednostki są bardzo malutkie, niestarannie wykonane, a co za tym idzie trudne do rozpoznania. W grze zastosowano wprawdzie opcję przybliżenia, którą zachwalają autorzy, ale jej użycie powoduje niemiłosierną pikselizację, a dodatkowo zawęża i tak niezbyt obszerne pole widoku. Wygląd otoczenia również nie stoi na wysokim poziomie – jest monotonny, beznamiętny i jednostajny. Dość rozbudowane plansze sprawiają, że zwyczajnie nie ma się ochoty ich penetrować, bo wszystko dookoła jest ciągle takie same. Również IQ przeciwników nie zachwyca, a jego zwiększenie w opcjach nie daje żadnego rezultatu. Jeżeli do tego wszystkiego dodać dziwne zachowania jednostek, które są wybitnie nieinteligentne i bardzo często nie realizują rozkazów, albo wybierają nieoczekiwanie najdłuższą drogę, to obraz TRIDONIS nie przedstawia się zachęcająco. Jedynie nastrojowa muzyka, zamieszczona na płytce audio, ratuje nieco sytuację. To jednak zbyt mało aby uznać TRIDONIS za grę udaną. Jest nieciekawa, wtórna i bardzo rozczarowuje. Zwłaszcza, że gier o podobnej tematyce, a lepszym wykonaniu nie brakuje.

PC | PL

Tridonis

Nudny RTS

79,90 zł | LK Avalon | 1-4 graczy

- Min. Pentium 200, 32 MB RAM, 200 MB HD. Zal. Pentium 233, 32 MB RAM, 200 MB HD

Grafika | Dźwięk | Frajda

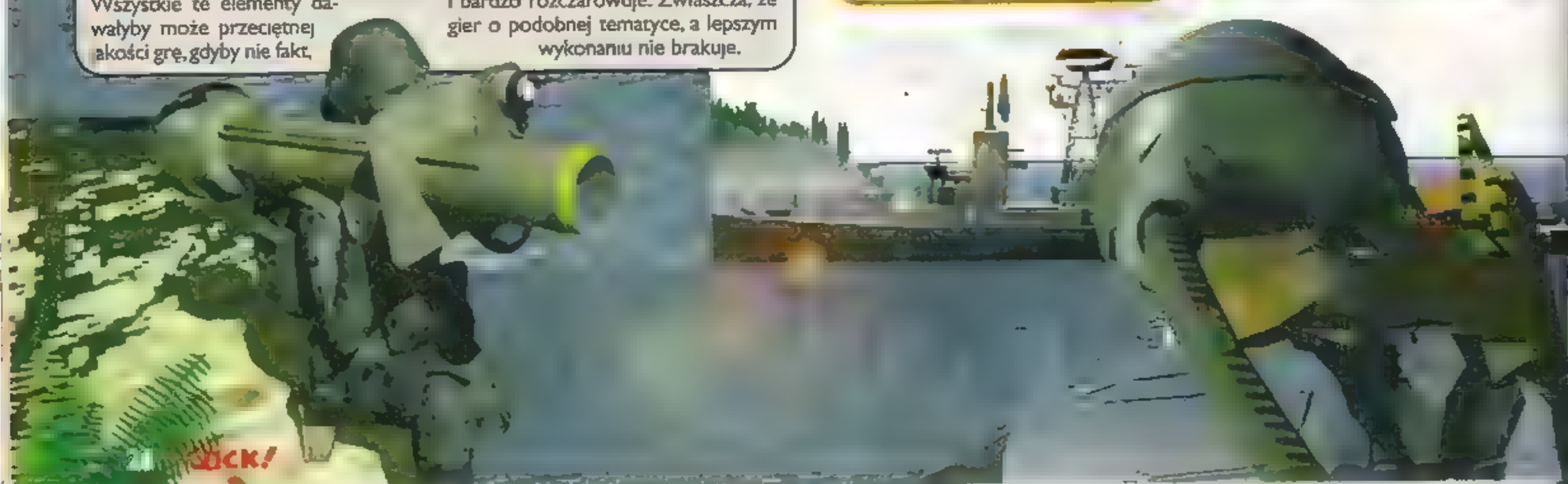
+ Ładna muzyka, możliwość zabawy w kilka osób, dwie rasy do wyboru
− Fatalny interfejs, brzydka szata graficzna, niska inteligencja wrogów

RTS o grywalności milion razy gorszej od pierwszego COMMAND & CONQUER

2



Helikopter wykonał zadanie!



Płyta główna w kawałkach

Unowocześniając komputer najczęściej wymieniasz procesor lub kartę graficzną, dodajesz pamięci RAM. Tymczasem słaba płyta główna może znacznie spowolnić komputer

Złącze procesora
● To właśnie w nim montuje się „mózg" komputera. Zależnie od typu procesora może mieć ono kształt długiego gniazda (np. Slot 1), przypominającego złącza stosowane do montażu kart rozszerzeń lub też „klasycznej", płaskiej podstawki w formie prostokąta z otworem w środku (np. Socket 370)

Gniazda wejścia/wyjścia
● Do nich podpina się mysz i klawiaturę (1,2). W starszych płytach klawiaturę podłączało się do gniazda DIN, więc aby używać jej z nową płytą, musisz kupić odpowiednią przejściówkę. Złącza drukarki – LPT (3) i portu szeregowego – COM (4) – umożliwiają wydrukowanie efektów twojej pracy lub przesłanie ich kabelkiem do innego komputera

Złącze AGP
● Zostało ono skonstruowane specjalnie do współpracy z kartami graficznymi, co pozwala w pełni wykorzystać ich możliwości. Gniazdo AGP jest w charakterystyczny sposób „cofnięte" względem innymi slotów, dzięki czemu nie da się go z nimi pomylić

Złącza PCI
● Służą do rozbudowy twojego komputera. Możesz umieścić w nich najprostsze karty muzyczne lub skomplikowane urządzenia, zamieniające twój komputer w laboratorium elektroniczne

Chipset
● Zestaw złożony z kilku układów umożliwiających płycie głównej poprawną pracę. Chipset zajmuje się między innymi obsługą procesora, zapewniając mu komunikację z pozostałymi elementami systemu

Gniazda pamięci DIMM
● Tutaj umieszcza się moduły pamięci RAM. Zazwyczaj na płycie są 3 gniazda

Złącze zasilania
● Tutaj podłączasz wtyk z zasilacza. Konstrukcja gniazda uniemożliwia niewłaściwe podłączenie

Bateria
● Zasila ona BIOS oraz systemowy zegar czasu rzeczywistego. Dzięki niemu twój komputer potrafi precyzyjnie określić czas

Złącza kontrolera EIDE
● Do nich podłącza się twarde dyski i CD-ROM. Płyty główne zazwyczaj posiadają dwa gniazda, do których można podłączyć cztery twarde dyski lub czytniki CD-ROM. Występują również płyty posiadające cztery gniazda, co umożliwia podłączenie aż ośmiu urządzeń

Złącze stacji dyskietek
● Płyty posiadają jedno gniazdo, które umożliwia podłączenie dwóch stacji dyskietek – wywodzi to się jeszcze z czasów, gdy popularne były jeszcze dyskietki 5.25"

BIOS
● (Basic Input-Output System) Specjalny układ pamięci, zawiera on program zajmujący się podstawową obsługą i konfiguracją płyty głównej. BIOS montowany na nowych płytach można unowocześniać! Wystarczy tylko ściągnąć odpowiedni program z internetowej strony producenta

Przełączniki konfiguracyjne
● Nazywane popularnie zworkami, pozwalają ustawić napięcie zasilania procesora oraz częstotliwość jego pracy. Niektóre płyty główne, zamiast niewygodnych w użyciu zworek, mają mikroprzełączniki. Najnowsze pozwalają na ustawienie potrzebnych parametrów bezpośrednio w BIOS

Tipsy i triki z płytami głównymi...

● Kupując płytę główną zwróć uwagę, czy jej producentem jest renomowana (np. Asus, Abit), czy też nowa, mało znana firma.
● Sprawdź, czy producent posiada swoją stronę internetową i udostępnia na niej nowe wersje sterowników (np. do kontrolera dysków twardych) oraz aktualizacje BIOS. Może to być bardzo potrzebne przy aktualizacji systemu operacyjnego i przy modernizacji twojego PC.
● Poszczególne firmy używają w swoich płytach różnych chipsetów. Mimo zapewnień o ich dobrym działaniu, zdarza się, że określony układ nie za dobrze współpracuje z daną rodziną procesorów – wtedy wszystko działa koszmarnie wolno...
● Modele mniej znanych wytwórców potrafią zaskakiwać nietypowo umieszczonymi złączami i otworami do mocowania płyty w obudowie. Co prawda ATX jest uznanym standardem, ale... nie dla wszystkich.
● Wybierając płytę główną, zwróć uwagę na obsługiwane nowoczesne standardy, np. Ultra-DMA/66 dla dysków twardych, czy AGP x4. Unikniesz wtedy problemów z dokupowanymi akcesoriami.
● Płyty bezzworkowe, z parametrami ustawianymi w BIOS, sprawią mniej problemów przy wymianie procesora.

Tekst: Krzysztof Adamczyk, ilustracje: materiały prasowe California Computer

Tajemnice płyt głównych

Ze wszystkich podzespołów komputera najmniej docenianym elementem jest płyta główna. Jednak jej rola jest bardzo ważna – to na niej znajdują się wszystkie elementy twojego PC



Zastanawiasz się jaką płytę kupić? To naprawdę nie jest trudne!

INFO

Słowniczek

ISA – Industry Standard Architecture
Najstarsze i obecnie już nieco przestarzałe gniazdo rozszerzeń. Ze względu na sporą popularność nadal jednak występuje na większości nowych płyt głównych. Jeśli nie ma go twoja płyta, nie powinieneś się martwić – wszystkie karty pracujące z ISA istnieją także w wersji PCI.

PCI – Peripheral Component Interface
Nowsze i znacznie szybsze złącze obsługi urządzeń wewnętrznych. Liczba współpracujących z nim elementów jest ogromna, od prostych kart sieciowych po niezwykle skomplikowane układy do profesjonalnej obróbki obrazu. Do niedawna także wszystkie nowe karty graficzne korzystały z tego złącza.

AGP – Accelerated Graphic Port
Najnowsze i najszybsze gniazdo, skonstruowane specjalnie z myślą o szybkich kartach graficznych. Istnieje w trzech podstawowych odmianach: pojedynczej, podwójnej i poczwórnej, różniących się prędkością działania.

USB – Universal Serial Bus
Najnowocześniejszy standard złącza, który umożliwia obsługę wszelkich urządzeń zewnętrznych, od myszy i klawiatury po skanery i drukarki. Jedną z jego podstawowych zalet jest możliwość podłączania urządzeń podczas pracy komputera, bez ryzyka uszkodzenia go. Złącze USB powoli staje się standardem, nadal jednak wykorzystujące go urządzenia są droższe od swoich wcześniejszych odpowiedników.

CPU – Central Processing Unit
To po prostu procesor, podstawowy element twojego komputera. Szersze omówienie procesorów znajdziesz w Click! 06.

BIOS – Basic Input Output System
Jest to chip kontrolujący obsługę podstawowych elementów komputera, takich jak procesor, klawiatura czy mysz. Na płycie wyróżnia się tym, że przeważnie jako jedyny układ umieszczony jest na podstawkach. Zapisany w nim program można uaktualniać!

Chipset
Zestaw podstawowych układów, umożliwiających pracę płyty głównej. To właśnie on zajmuje się obsługą twardych dysków i slotów rozszerzeń. Czasami zawiera też wbudowaną kartę muzyczną lub graficzną.

PS/2
Obecnie najpopularniejsze gniazdo do podłączenia klawiatury i myszy. Powoli zaczyna wypierać starsze gniazdo klawiatury – DIN.

COM
Port szeregowy służący np. do łączenia dwóch komputerów. Do niedawna był on także standardowym miejscem podłączania myszy. Zazwyczaj komputer ma wyprowadzone dwa porty szeregowe: COM 1 i COM 2.

Zastanawiając się nad konfiguracją swojego komputera, zapewne najpierw wymienisz typ procesora, ilość pamięci czy markę karty graficznej. Rzadko kto jednak pamięta o płycie głównej. Tymczasem to właśnie ona wykonuje całą „brudną" robotę – bez niej wszystkie cuda techniki komputerowej byłyby zupełnie nieprzydatne.

W pierwszych PC płyty zajmowały się wyłącznie obsługą procesora, pamięci i kart rozszerzeń. Wszelkiego typu kontrolery (np. stacji dysków), a także złącza szeregowe i drukarki, musiały znajdować się na osobnej karcie. Nowe konstrukcje doskonale same radzą sobie z tymi wszystkimi funkcjami. Z niektórymi płytami integruje się nawet karty muzyczne i graficzne. Zastosowanie takiej płyty pozwola obniżyć koszt zbudowanego na niej komputera, jednak kosztem możliwości późniejszych modyfikacji i konieczności pracy z wbudowanymi kartami „do śmierci".

ŁATWY WYBÓR

Obecnie płyty główne produkowane są w dwóch podstawowych rodzajach: starszym AT i nowocześniejszym ATX. Podstawową różnicą, widoczną gołym okiem, jest ich wielkość i rozmiar. Płyty AT są mniejsze i kwadratowe. Płyty ATX zazwyczaj są większe i mają kształt prostokąta. Istotną różnicą pomiędzy obydwoma standardami jest sposób wyprowadzenia złącz. Bezpośrednio na płycie AT umieszczone jest wyłącznie gniazdo klawiatury. Wszystkie inne znajdują się na specjalnych „śledziach" (metalowych blaszkach) umieszczanych nad kartami rozszerzeń. W standardzie ATX większość złącz jest połączona z płytą i wyprowadzona na zewnątrz przez specjalne wycięcia z tyłu obudowy. Takie rozwiązanie upraszcza montaż komputera i zmniejsza liczbę kabli znajdujących się w obudowie. Dodatkową zaletą komputerów wyposażonych w płyty ATX jest możliwość programowej obsługi zasilania. Dzięki temu po zamknięciu Windows, komputer wyłącza się automatycznie. Można także użyć komputera jako budzika, bądź nakazać mu zakończenie pracy po upływie określonego czasu. Możliwe jest także automatyczne włączanie PC, np. na sygnał z karty sieciowej.

Konstrukcje ATX standardowo obsługują także nowe rodzaje złącz, np. USB, często posiadają też zaawansowane funkcje kontroli temperatury procesora (komputer może regulować szybkość pracy wentylatorka oraz wyświetla aktualną temperaturę procesora).

Jak widać, wybór płyty głównej nie jest czymś trudnym – większość nowoczesnych konstrukcji oferuje takie same możliwości, a jedyne dylematy mogą dotyczyć wyboru liczby złącz PCI oraz producenta płyty.

Były sobie BIOSy dwa...

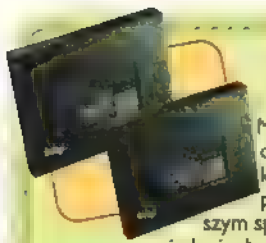


BIOS jest jednym z najważniejszych elementów płyty głównej i bez niego nie może ona funkcjonować. Jest on także jedyną częścią płyty głównej, którą można udoskonalać. Odpowiednie programy można znaleźć na stronach producentów płyt głównych. **Uaktualnienie BIOS wiąże się jednak ze sporym ryzykiem.** W przypadku zawieszenia się komputera podczas wprowadzania zmian nie będzie on zdolny do dalszej pracy. W tej sytuacji będziesz musiał znaleźć firmę (nie ma ich zbyt wiele), która ponownie zaprogramuje BIOS. Innym wyjściem jest wymiana układu scalonego, w którym zapisany jest system lub po prostu zakup nowej płyty głównej! Dlatego, jeśli twój PC działa poprawnie, uaktualnianie BIOS nie jest konieczne. Jeśli jednak zdecydujesz się to zrobić, dokładnie przestrzegaj dołączonych do uaktualnienia instrukcji. Na wszelki wypadek możesz też pożyczyć zasilacz awaryjny, tzw. UPS. Niektóre, niezwykle złośliwe wirusy, potrafią wykorzystać procedurę udoskonalania BIOS i po prostu skasować jego zawartość. Zabezpieczeniem przed taką przykrą niespodzianką są płyty wyposażone w dwa BIOSy. Jeśli jeden z nich ulegnie zniszczeniu, drugi przejmuje kontrolę nad komputerem. Przykładem takiej konstrukcji może być płyta Gigabyte GA-BX2000 (ok. 600 zł).

Pentium III i Socket 370



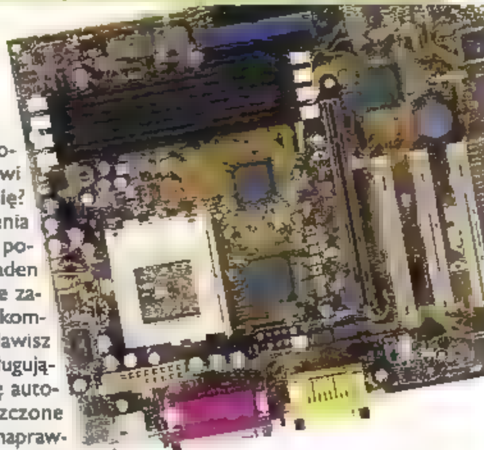
Na rynku pojawiły się nowe modele procesorów Pentium III, wykorzystujące złącze Socket 370. Niezadowoleni posiadacze procesorów Celeron (wykorzystujących ten standard) mogliby teoretycznie łatwo wymienić je na najnowsze procesory Intela. Niestety, mimo zastosowania tego samego złącza, **obydwa procesory mają inne wyprowadzenia sygnałów z nóżek.** Umieszczenie procesora na takiej płycie nie doprowadzi więc do niczego dobrego – lepiej nie próbuj tego w domu! Cóż, życie jest brutalne i pełne niespodzianek – trzeba więc poczekać na specjalne, dostosowane do nowych procesorów płyty.



Giganci wydajności

Moc współczesnych procesorów, mimo ogromnego postępu w ciągu ostatnich kilku lat, jest nadal niewystarczająca w wielu profesjonalnych zastosowaniach. Najprostszym sposobem jej zwiększenia jest umieszczenie na jednej płycie dwóch lub więcej procesorów. Każdy z nich zajmuje się tylko częścią zadania, któremu normalnie musiałby podołać jeden. Rozwiązanie takie, choć tańsze niż zakup potężnej supermaszyny (najtańsza płyta dla 2 procesorów kosztuje około 900 zł), nadal jest dla przeciętnego użytkownika drogie. Systemy wieloprocesorowe najczęściej wykorzystywane są jako serwery w sieciach komputerowych (np. w Internecie), stacjach graficznych używanych przy produkcji filmowych efektów specjalnych. Również instytuty naukowe używają takich supermaszyn.

ZRÓB TO SAM...



Jak najprościej zmniejszyć czas potrzebny komputerowi na uruchomienie się? Zmieniając ustawienia BIOS! Nie będzie ci potrzebny do tego żaden program, wystarczy, że zaraz po uruchomieniu komputera, wciśniesz klawisz „Del", a program obsługujący BIOS uruchomi się automatycznie. Zamieszczone w nim opcje oferują naprawdę wiele przydatnych funkcji.

Zmiany ustawień w BIOS najlepiej jest zacząć od zapamiętania parametrów twardego dysku. Najprościej można to zrobić, wykorzystując komendę **HDD Auto Detection**. Wykryte parametry dysku zostaną zapisane i BIOS nie będzie musiał ich sprawdzać przy każdorazowym włączeniu komputera.

Podczas uruchamiania, BIOS sprawdza stację dyskietek. Aby temu zapobiec, należy w **Bios Features Setup** ustawić Disabled przy opcjach **Swap Floppy Drive** i **Boot Up Floppy Seek**.

Z kolei opcję **Boot Sequence** warto ustawić w taki sposób, by dysk z systemem był jako pierwszy (np. C, CD-ROM, A). Dzięki temu komputer nie będzie poszukiwał systemu operacyjnego na innych napędach.

Kilka wartych zainteresowania opcji znajduje się też w **Integrated Peripherals**. Fabryczne ustawienie **Init Display First** to PCI, więc komputer szuka karty graficznej najpierw w tym slocie i dopiero jeśli jej tam nie znajdzie, sprawdza gniazdo AGP. Jeżeli posiadasz kartę w tym ostatnim standardzie, przełączenie tej opcji na AGP przyspieszy start komputera.

Kilka następnych cennych sekund może dać ci wyłączenie, zazwyczaj niewykorzystywanego, kontrolera USB. Jeśli więc nie posiadasz urządzeń podłączonych do tego gniazda, spokojnie możesz ustawić Disabled przy opcji **On-Chip USB Controller**.

TiPSY

Maksymalna wydajność

Nawet szybka i wydajna płyta główna może wlec się niczym żółw, jeśli zostanie źle skonfigurowana. Warto więc zadbać o najdrobniejsze szczegóły instalacji.

[illegible]

Opłaca się odwiedzić stronę producenta i poszukać nowych sterowników do kontrolera dysków, złącza AGP lub Chipsetu. Co prawda na standardowych programach dostarczanych z Windows, komputer też będzie działał, ale nie tak wydajnie. Po prostu producenci płyt lepiej znają swoje konstrukcje i wiedzą, jak uzyskać maksymalną szybkość pracy.

[illegible]

Jeśli zamierzasz wymienić procesor lub kartę graficzną, sprawdź w Internecie, czy czasem nie będziesz musiał zaktualizować BIOS. Pierwsze wersje oprogramowania mogły nie przewidywać nowych szybkości procesora lub istnienia kolejnych wcieleń złącza AGP. Jednak jeśli aktualizacja nie jest niezbędna – nie rób jej!

Dyski twarde, CD-ROM...

Jeśli masz dwa (lub więcej) dyski twarde i czytnik płyt CD, sprawdź z jaką maksymalną prędkością mogą pracować. Jeśli podłączysz szybki dysk UltraDMA/66 ze starym, wolnym CD-ROM do jednego złącza, to oba będą pracowały z prędkością wolniejszego. Najlepiej więc pierwszy kontroler przeznaczyć tylko dla samego dysku, a inne urządzenia (np. CD-ROM) podłączyć do drugiego złącza.

[illegible]

W miarę możliwości zadbaj, aby wszystkie elementy komputera były w równym stopniu „nowoczesne technologicznie". Stara karta muzyczna, korzystająca z ISA, potrafi w zauważalny sposób spowolnić komputer. Uruchomienie nowego programu w Windows powoduje wtedy np. efekt czkawki.

Co ciekawego znajdziesz w BIOS?

Standard Cmos Setup – pozwala zmieniać ustawienia dotyczące dysków i bieżącego czasu systemowego. Tu ustawisz rodzaj stacji dysków, dysku i aktualną godzinę

Bios Features Setup – obsługuje funkcje sterowane przez BIOS, np. takie jak kolejność uruchamiania napędów

Chipset Features Setup – służy do zmian w obsłudze układów wbudowanych w płytę główną, pozwalając ci wyłączyć funkcje, których nie wykorzystujesz

Power Managment Setup – zawiera obsługę zarządzania zasilaniem. Pozwala ustalić np. po jakim czasie komputer ma przejść w tryb czuwania

PNP/PCI Configuration Setup – zawiera obsługę parametrów kart rozszerzeń, konfigurację złączy PCI oraz systemu Plug And Play

Load Bios Defaults – przywraca fabryczne ustawienia dla wszystkich opcji, przydatne gdy po twoich zmianach komputer nie chce działać

Load Setup Defaults – działa podobnie jak poprzednia opcja, przywracając ostatnio zapisaną konfigurację

Integrated Peripherals – pozwala zmieniać między innymi działanie kontrolerów twardych dysków

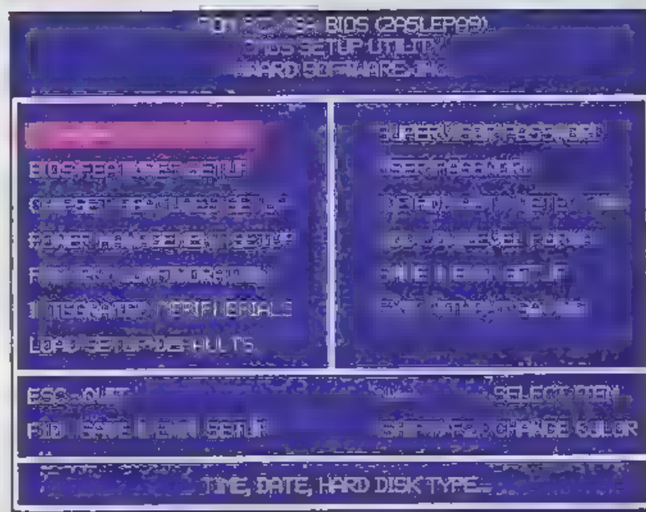
Supervisor Password i User Password – pozwalają zabezpieczyć twój komputer, lub tylko BIOS Setup przy pomocy haseł

IDE HDD Auto Detection – jeśli nie jesteś pewien parametrów twojego twardego dysku, ta opcja odczyta je automatycznie

HDD Low Level Format – służy do wstępnego formatowania twardego dysku. Później praktycznie nieużywane

Save & Exit Setup – wyjście z zapisaniem dokonanych zmian

Exit Without Saving – wyjście bez zachowania modyfikacji



Grafika i muzyka na płycie



Niektóre płyty główne, zwłaszcza te tańsze, posiadają wbudowaną kartę muzyczną i graficzną. Połączenie w jednym elemencie trzech podzespołów wydaje się być kuszącą (przede wszystkim cenowo) propozycją. Nie zawsze się to jednak opłaca. O ile kombinacja układu dźwiękowego z chipsetem jest stosunkowo dobrym pomysłem (zwłaszcza dla osób o niewielkich wymaganiach muzycznych), to wbudowana karta graficzna – raczej nie. Jej możliwości są bardzo ograniczone, a nie zawsze istnieje możliwość jej wyłączenia i instalacji nowej karty W niektórych płytach głównych wewnętrzna karta graficzna blokuje slot AGP tak, że nawet po jej wyłączeniu nie można z niego korzystać. Mogą też występować dziwne problemy z funkcjonowaniem takiego dziwoląga w połączeniu z niektórymi systemami operacyjnymi. Dlatego lepiej jest zapłacić trochę więcej niż później męczyć się z „jedyną słuszną" kartą.

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: materiały prasowe firmy California Computer

Kupujemy kartę graficzną

AKCJA! W konkursie CLICKA! firmy CREATIVE LABS możecie wygrać kartę **GeForce 256 Annihilator Pro**! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Z jaką największą prędkością działa złącze AGP?

Jeśli twoja karta graficzna ma służyć tylko do grania, musisz się przygotować na spory wydatek. Obecnie gry wymagają naprawdę potężnych mocy obliczeniowych, które są w stanie zapewnić tylko drogie karty z superszybkimi procesorami

Gry wymagają coraz lepszego sprzętu. Poza kłopotami z pamięcią operacyjną i szybkością procesora masz jeszcze jeden problem – wybór karty graficznej. Różne procesory graficzne, różne technologie, a do tego mnóstwo technicznego słownictwa. Jak się w tym wszystkim połapać? Który produkt wybrać?

CO TRZEBA WIEDZIEĆ

Jest wielu producentów kart graficznych, jednak wykorzystywane przez nich procesory pochodzą od zaledwie kilku liczących się firm, np. nVidia czy S3.

Procesor karty, mówiąc w wielkim uproszczeniu, zajmuje się zamienianiem ciągu danych cyfrowych na obraz. Od jego wydajności zależy prędkość tworzenia kolejnych scen w grach. Podaje się ją w ramkach na sekundę (FPS – Frames per second). Zapewne spotkałeś się z określeniem, że „QUAKE wyciąga 37 klatek". Oznacza to właśnie, że procesor graficzny jest w stanie w ciągu jednej sekundy 37 razy przeliczyć i odświeżyć obraz wyświetlany na monitorze.

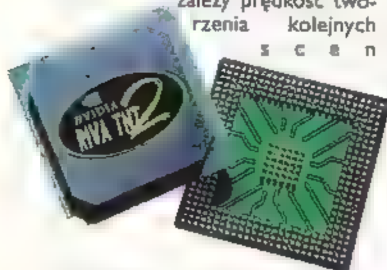
Wybór procesora graficznego to najważniejsza decyzja związana z zakupem karty. Im lepszy procesor, tym wyższa wydajność twojej karty graficznej. Co więc wybrać?

NOWE TECHNOLOGIE

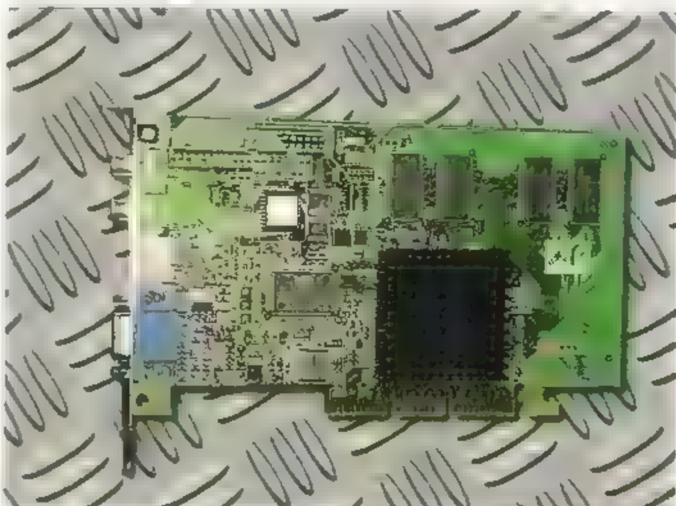
Większość procesorów wykonuje wszystkie podstawowe operacje na obrazie, wykorzystywane przez współczesne gry. Działania te poprawiają jakość szaty graficznej, podnosząc tym samym atrakcyjność programów. Niektóre z ostatnio zaprezentowanych układów wykorzystują nowe technologie, które zapewne już niedługo staną się standardem. Należą do nich: Transform&Lighting (procesory GeForce i Savage 2000), środowiskowy bump-mapping (Matrox G400), T-Bufor (nowe układy Voodoo 4 i 5) oraz kompresja tekstur (Savage 2000, planowana w Voodoo 4 i 5). Jak widać, żadna karta nie obsługuje wszystkich technologii – które są więc ważniejsze? Największą przyszłość mają zapewne T&L i środowiskowy bump-mapping. Są bardzo wydajne i mają dobrą opinię wśród użytkowników, można więc bez obaw kupować karty na nich oparte. Na placu boju pozostają więc: GeForce, Savage 2000 i Matrox G400. Matrox generuje obraz naprawdę wyśmienitej jakości. Nie jest jednak tak szybki, jak dwa pierwsze układy. Technologia T&L w znacznym stopniu odciąża procesor komputera, gdyż prawie wszystkie zadania realizuje karta graficzna. Ma to znaczny wpływ na zwiększenie prędkości wyświetlania kolejnych ramek obrazu (FPS), co dla graczy jest chyba najważniejsze. GeForce i Savage 2000 wydają się w tej sytuacji doskonałe. Mają jednak podstawową wadę – są na rynku nowe i bardzo drogie. Radą w tym wypadku może być wstrzymanie się z zakupem lub zdecydowanie się na procesor mniej wydajny, ale za to tańszy (lub wygranie karty w konkursie CLICKA!).

TAŃSZE I TEŻ DOBRE

W „drugiej lidze" kart graficznych znajdują się produkty oparte na procesorach nie obsługujących najnowszych technologii, ale również o niezłej wydajności. Prym wiodą tu układy produkowane przez nVidię. Riva TNT 2 ULTRA generuje obraz dobrej jakości i charakteryzuje się naprawdę niezłymi osiągami (w niektórych wypadkach porównywalnymi



Wystarczyło parę lat, aby współczesne procesory graficzne przekroczyły możliwości obliczeniowe dawnych PC


Karta ATI Rage 128 Pro Vivo to raczej propozycja skierowana do miłośników filmów DVD bądź domowego montażu wideo. Niestety, zapaleni gracze nie będą raczej usatysfakcjonowani...



Procesor Riva TNT2 firmy nVidia ostatecznie zakończył epokę dominacji układów graficznych Voodoo. Do tej pory wielu producentów oferuje niedrogie i wydajne karty korzystające z tego procesora

INFO

Skarby z Internetu

Jeśli chciałbyś poprawić wydajność swojej karty graficznej, odwiedź strony WWW jej producenta lub użytego na niej procesora. Znajdziesz tam nie tylko nowe wersje sterowników, ale często też dodatkowe programy przyspieszające działanie karty oraz pozwalające zmieniać normalnie niedostępne parametry pracy

- www.3dfx.com
- www.asus.com
- www.atitech.com
- www.creative.com
- www.diamondmm.com
- www.elsa.com
- www.intel.com
- www.matrox.com
- www.nvidia.com
- www.s3.com

z GeForce). Nieco wolniejsza, ale za to tańsza jest Riva TNT 2. Można jeszcze rozważyć zakup kart z procesorami Riva M64 i Riva Vanta, ale w porównaniu do wersji ULTRA są one mocno zubożone. Znacznie lepiej jest dołożyć parę złotych i kupić nowocześniejsze wersje. Pozostałe procesory nie są już tak atrakcyjne. Wcale nie dlatego, że są wolne, ale raczej z tej przyczyny, że mają poważne ograniczenia. I740 obsługuje za mało pamięci, jak na potrzeby nowych gier, które w wyższych rozdzielczościach nie będą działały płynnie. Wszystkie Voodoo (poza nowymi 4 i 5) obsługują jedynie 16-bitowy kolor – jakość obrazu będzie w tym przypadku gorsza. Karty oparte na ATI Rage wspierają wprawdzie odtwarzanie DVD (jeśli więc ktoś planuje oglądanie takich filmów, są godne polecenia), ale nie są tak wydajne, jak te z procesorami z rodziny Riva.

AGP KONTRA PCI

Gdy zdecydujesz się już na typ procesora – pora na wybór konkretnego modelu. Podstawowym kryterium w wypadku gier powinno być to, czy karta obsługuje złącze PCI czy AGP. To pierwsze jest już w tej chwili mocno przestarzałe i nie nadaje się do grania. Większość nowych kart graficznych korzysta z AGP. Niestety, niektóre starsze płyty główne nie są w nie wyposażone lub obsługują jedynie standard AGP x1. Tymczasem obecnie standardem jest AGP x4, w którym szybkość transmisji danych wynosi ok. 1GB/s! Właściwie tylko tak szybkie karty powinieneś brać pod uwagę, choć można jeszcze spotkać modele AGP x2, czy x1. Te oczywiście też będą działały, ale odpowiednio wolniej.

PAMIĘCI NIGDY ZA WIELE

Kolejna kwestia związana jest z ilością pamięci, w którą wyposażona jest karta graficzna. Do prehistorii odeszły już czasy, kiedy na kartach montowano 4MB pamięci. Dzisiejsze modele mają 8, 16, 32MB, a pojawiają się też karty, które obsługują aż 64MB. Tu sprawa jest prosta. Im więcej RAM – tym lepiej. Kart z pamięcią 8MB i poniżej, powinieneś raczej unikać. Nawet jeśli niektóre z nich (np. te na procesorze I740) są jeszcze dzisiaj w miarę wydajne, to ich kres jest już bliski. Dzisiaj standardem staje się 32MB i nawet karty wyposażone w 16MB odchodzą powoli do lamusa.

TRZY ŻYWIOŁY

Karty graficzne komunikują się z oprogramowaniem (czyli grami) przez zestaw specjalnych komend. Te najpopularniejsze to Direct3D, OpenGL i Glide – większość gier potrafi współpracować z kilkoma z nich. Najważniejszy jest Direct3D – to standard opracowany przez Microsoft, stosowany obecnie w praktycznie każdej grze. OpenGL też jest bardzo popularny, głównie ze względu na najwyższą jakość generowanego obrazu i dużą ilość kart opartych na procesorach nVidii. Z kolei Glide był zaprojektowany głównie z myślą o kartach 3Dfx, z rodziny Voodoo. Ze względu na to, że ma mniejsze możliwości niż OpenGL, po krótkim okresie popularności ma się coraz gorzej. Karta graficzna powinna obsługiwać wszystkie te standardy. Teoretycznie tak jest w przypadku procesorów Voodoo, ale praktyka pokazuje, że karty te mają problem z OpenGL. To stawia je o stopień niżej niż karty oparte na układach nVidii.

IDZIEMY NA ZAKUPY

Dostępne wersje tych samych kart graficznych – OEM i BOX – są dość zróżnicowane pod względem wyposażenia. Do wersji BOX często dołączane są różne dodatkowe gadżety. Wybierając produkt musisz zdecydować się, co tak naprawdę jest ci potrzebne, uwzględniając... zasobność portfela.

Najlepszym rozwiązaniem dla prawdziwego gracza byłaby karta oparta na Ge-Force, lub Savage 2000. Są one naprawdę wydajne i na pewno szybko się nie „zestarzeją". Jeśli jednak nie możesz sobie na nie pozwolić, rozważ zakup karty zbudowanej na procesorze Riva TNT2. Przy stosunkowo niskiej cenie oferuje ona naprawdę dużą wydajność.



Takie cacko to marzenie chyba każdego użytkownika PC. 32 MB szybkiej pamięci oraz najwydajniejszy obecnie procesor graficzny robią wrażenie... i najważniejsze – właśnie ty możesz stać się właścicielem takiej rakiety!

TIPSY

Sterowniki

Sterownik to specjalny program zawierający zestaw komend sterujących kartą graficzną. Jakość generowanego obrazu zależy w dużej mierze od jakości sterowników. Ponieważ producenci kart zwykle chcą, aby ich najnowszy produkt jak najszybciej trafił do graczy, sterowniki bywają często niedopracowane. Ich najnowsze wersje są często umieszczane na stronach internetowych producentów karty. Warto tam zaglądać i od czasu do czasu uaktualniać używane do tej pory oprogramowanie.

Pamięć

Niezwykle istotna rzecz, zwłaszcza w przypadku grafiki 3D. Im większa ilość i szybkość RAM na karcie, tym szybciej działają gry. Obecnie najwydajniejsze pamięci są oznaczane symbolem DDR. Charakteryzują się one krótszym czasem dostępu, co w znaczny sposób podnosi wydajność karty. Modele wyposażone w pamięci DDR posiadają wszyscy liczący się producenci kart graficznych.

Wersje BOX i OEM

Karty graficzne możesz kupić w wersji BOX lub OEM. Ta pierwsza jest zwykle droższa, ale zawiera – poza eleganckim opakowaniem z kartą rejestracyjną produktu – dodatkowe bonusy. Możesz dostać np. oprogramowanie, pełne wersje gier, okulary 3D itp. W wersji OEM otrzymujesz jedynie kartę graficzną (często zapakowaną tylko w foliową torebkę), instrukcję oraz płytę CD ze sterownikami.

Dodatkowe gadżety

Niektórzy producenci oferują (za odpowiednio wyższą cenę) dodatkowe wyposażenie. Niektóre karty mają wyjście telewizyjne, dzięki któremu można komputer podłączyć do telewizora i rozkoszować się grami na dużym ekranie (ale niestety, obraz ma wtedy nieco gorszą jakość niż na monitorze). Możesz także nabyć kartę ze sprzętowym wspomaganiem odtwarzania płyt DVD oraz wbudowanym tunerem TV. Często też dostaniesz pełne wersje gier lub programów, za które normalnie zapłaciłbyś fortunę.

Procesory graficzne i ich producenci

Jeśli nie jesteś pewien, kto wyprodukował procesor twojej karty, skorzystaj z naszej listy:

Nazwa układu	Producent
Voodoo Banshee	3dfx
Voodoo 3	3dfx
3D Rage 128	ATI
MGA 400	Matrox
Riva TNT 2	nVidia
Riva TNT 2 M64	nVidia
Riva TNT 2 ULTRA	nVidia
Riva TNT 2 Vanta	nVidia
GeForce 256	nVidia
Savage 4	S3
Savage 2000	S3
I740	Intel

Tekst: Rafał Dziduch, Zdjęcia: materiały prasowe firmy Creative Labs

INTERNET

IRC: komputerowe pogaduszki

Telefon już ci nie wystarcza? Szukasz nowych przyjaciół, z którymi możesz porozmawiać na ciekawe tematy? IRC przyjdzie ci z pomocą. Pamiętaj tylko: szybko możesz się uzależnić!

IRC to skrót od angielskiego Internet Relay Chat. Jest to usługa internetowa, pozwalająca na rozmowę (za pomocą klawiatury) przez Internet w czasie rzeczywistym. Wszystko, co trzeba posiadać, aby móc w ten sposób porozmawiać, to (oprócz komputera) połączenie z Internetem oraz program do rozmowy przez IRC (zwany klientem IRC). Przydać się może też trochę wiedzy na powyższy temat.

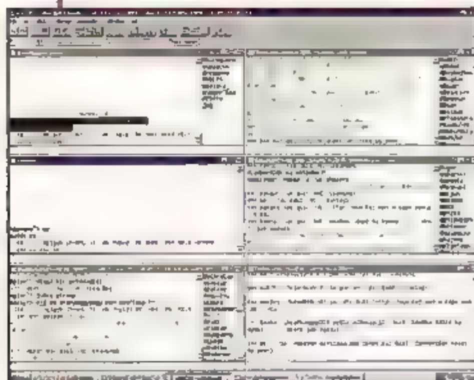
Wewnętrzna organizacja IRC jest podobna do CB-radio – komunikacja odbywa się na kanałach. Kanałem nazywa się grupę klientów, która posiada swoją nazwę, zwykle też temat. Nazwa kanału jest charakterystycznie poprzedzona znakiem # np. #nazwa_kanału. Kanał zostaje utworzony w momencie, kiedy pierwsza osoba do niego wchodzi. Gdy zaś wychodzi z niego ostatnia osoba – kanał przestaje istnieć. Porządek na kanale zaprowadzają (jeśli trzeba) operatorzy kanałów.

Operator kanału (OP) to osoba z uprawnieniami do wprowadzania zmian w statusie kanału (np. kanał tylko na zaproszenie lub zabezpieczony hasłem), wyrzucania z niego osób, zabraniania wstępu na kanał oraz nadawania i odbierania użytkownikom przywilejów operatora kanału. **Dla odróżnienia operatorów od innych osób: ci pierwsi mają przed swoim pseudonimem małpkę (@).** Zasada działania IRC jest oparta na strukturze klient-serwer. Na jednym, wybranym komputerze działa program serwera IRC, do niego z kolei dołączają się użytkownicy. Dane są wysyłane od użytkownika do serwera, a ten rozsyła je do innych użytkowników. Serwerów może być kilka i mogą być połączone pomiędzy sobą, tworząc sieć. Sieci takich jest wiele, większe i mniejsze...

Start i łączysz się! Kliknij w pierwszą ikonkę z brzegu (Connect) i jeśli poprawnie wpisałeś dane serwera, to mIRC powinien go znaleźć i połączyć się z nim

PROGRAMY DO ROZMÓW PRZEZ IRC

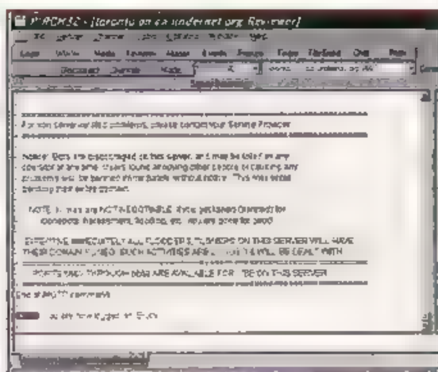
mIRC dla Windows – http://www.mirc.co.uk



MIRC jest jednym z najpopularniejszych i najlepszych programów do IRC dla systemu Windows. Duże jego zalety to znaczna możliwość konfiguracji oraz wbudowany, doskonały język skryptowy, który pozwala na tworzenie tak skomplikowanych dodatków jak serwer IRC!

Niestety, nawet mIRC nie jest doskonały. Największe jego wady to: niemożność jednoczesnego łączenia z różnymi serwerami i brak innych niż angielska wersji językowych.

Pirch dla Windows – http://www.pirchat.com



Pirch swoją popularność zawdzięcza bardzo prostej obsłudze, ładnemu wykonaniu (czytelne ikonki) oraz możliwości łączenia się z wieloma serwerami jednocześnie (czego nie posiada jego największy konkurent – mIRC). Niestety, ładny interfejs jest okupiony dosyć dużą objętością programu (wersja instalacyjna zajmuje prawie 2 MB).

Konfigurujemy mIRC'a

Description: Białystok
IRC Server: bialystok.irc.pl
Port(s): 6667
Group:
Passwords are ONLY needed by special types of users.
Password:
Add
Cancel
Help

MIRC ADD SERVER
Zawiera kilka pól, w które należy wpisać odpowiednie wartości.
Description – czyli krótki opis serwera.
IRC server – adres serwera w Internecie (może być numer IP lub nazwa, np. krakow.irc.pl, poznan.irc.pl).
Port – numer portu, do którego należy się podłączyć, domyślnie jest to 6667.

Enter name of channel to join:
#polska
Add
Edit
Delete
OK
Pop up folder on connect

MIRC CHANNEL FOLDER
Wejście na kanał odbywać się może na wiele sposobów. Najprostszym z nich jest wpisanie z klawiatury komendy /join #nazwa_kanału w okienku Status, lub też wybranie wcześniej wpisanego kanału.
Ta druga możliwość zaoszczędza nieco czasu, po prostu wskazujesz wybraną pozycję na liście i gotowe!

mIRC Setup
IRC Servers | Local Info | Options | Identd | Firewall
Krakow
Lublin
Poznan
Warsz
Wawa
Wroclaw
Add
Edit
Delete
Connect!
Sort
Real Name: Jacek
E-Mail: zaq@poczta.pl
Nickname: ZAQ
Alternate: ZAQ^
OK
Cancel
Help

MIRC SETUP
Nickname – czyli pseudonim, pod którym bedziesz występował w Sieci. Większość użytkowników używa stałego nicka, co ułatwia ich identyfikację na kanale.
Alternate – miejsce na alternatywny pseudonim.
Real Name – te dane pojawią się, gdy twój rozmówca będzie chciał dowiedzieć się o tobie czegoś więcej.
Email – tu wpisz swój adres e-mail.

Najpopularniejsze kanały

#polska, #polonia
Najstarsze i najważniejsze rodzime kanały IRC. Rozmawiają na nich ludzie z całej Polski i nie tylko. Możesz tu także spotkać kolegę, który wyjechał za granicę i w ten sposób uniknąć drogiej rozmowy telefonicznej.

#czestochowa
#gdansk
#katowice
#kielce
#krakow
#poznan
#szczecin
#warszawa
Każde większe miasto posiada swój kanał IRC, gdzie spotykają się ludzie na co dzień mieszkający w danym mieście. Jeśli szukasz swojego znajomego z innego miasta, zawsze możesz poszukać go na jego „miejskim" kanale.

Inne kanały:
#amigapl
#gry
#impreza

Jak dostać się na IRC ?

Przede wszystkim potrzebujesz poprawnie skonfigurowanego połączenia z Internetem. Jeśli je masz, wtedy skorzystaj ze specjalnego programu do połączenia się z serwerem IRC. Znajdziesz ich wiele w Internecie (patrz ramka).

Identyfikacja, czyli kto jest kim?

Każda osoba w sieci IRC jest identyfikowana przez maksimum dziewięcioliterowy pseudonim, czyli nickname, zwany też nickiem. Nick jest zastrzeżony na czas sesji IRC, czyli w danej chwili na kanale może pojawić się tylko jedna osoba, posługująca się danym nickiem. Ta zasada jest podstawą działania IRC. Nick może się składać z liter, cyfr oraz niektórych znaków specjalnych.

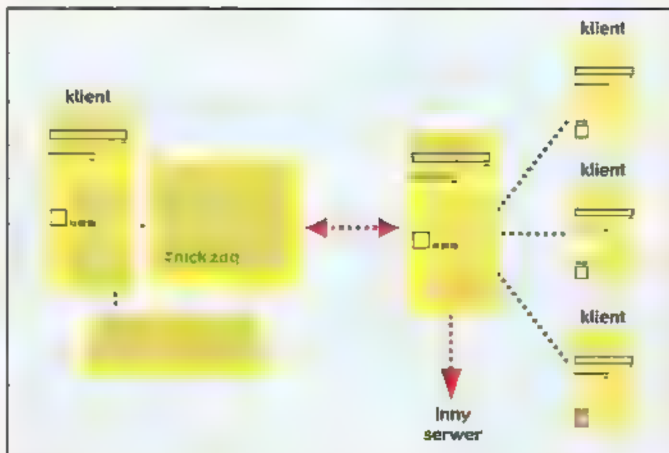
Skrypty

Skrypty są dodatkami (plug-in) do programów IRC. Mogą rozszerzać możliwości programu, automatyzować funkcje – jedynym ograniczeniem jest fantazja autora i możliwości języka skryptowego. Większość popularnych programów do IRC ma wbudowany jakiś język skryptowy. Również z Internetu możesz pobrać wiele ciekawych skryptów.

Podstawowe komendy

Wszystkie komendy są poprzedzane znakiem „/" dla odróżnienia ich od treści rozmów. Składnia jest więc taka : /komenda Argument1 Argument2... Duże i małe litery nie są odróżniane. Nazwę aktualnego kanału można też zastąpić znakiem „*".

/join <#kanał> – wejście na kanał o podanej nazwie. Od momentu wejścia, wszystkie teksty, które nie zaczynają się od znaku „/" są wysyłane na kanał, do wszystkich obecnych na nim osób. Wysłanie następuje w momencie naciśnięcia klawisza ENTER.
/who <#kanał> – wyświetlenie spisu osób, które aktualnie przebywają na kanale. Wyświetlana jest nazwa kanału, nick danej osoby, jej adres oraz tzw. IRCNAME. IRCNAME jest to kilku- lub kilkunastowyrazowy tekst, o dowolnej treści, który jest definiowany przez użytkownika. Gdy brak jest takiej definicji, to jest tam najczęściej umieszczony tzw. login name.
/nick <nick> – zmiana dotychczasowego nicka na inny.
/names <#kanał> – wyświetlenie spisu osób, które aktualnie przebywają na kanale (tylko nicki).
/leave <#kanał> – wyjście z kanału.
/msg <nick> <tekst> – wysłanie prywatnej wiadomości do innego użytkownika – widzi ją tylko adresat. Wiadomości takiej nie mogą przeczytać pozostali użytkownicy, można więc w ten sposób rozmawiać zupełnie prywatnie.
/query <nick> – po tej komendzie wszystko, co piszesz, jest wysyłane nie na kanał, ale do wybranej osoby. Przydatne, jeśli zamierzasz przeprowadzić prywatną konwersację – używanie za każdym razem /msg jest dość męczące (wpisanie /query przywraca standardowe ustawienia).
/quit – opuszczenie IRC (możesz także wpisać /exit, /bye)
/help – podstawowy opis komend i działania programu IRC.



Obsługą IRC zajmują się specjalne serwery, tworzące ogólnoświatową Sieć. Dzięki temu możesz np. rozmawiać z kimś z Alaski...

INFO

Najważniejsze pojęcia związane z IRC:

BOT – specjalny program utrzymujący kanał. Najczęściej zajmuje się rozdawaniem praw OP zarejestrowanym użytkownikom oraz pomaga początkującym.
SPLIT – rozłączenie poszczególnych serwerów wchodzących w skład Sieci. Powoduje to powstanie na różnych serwerach kilku kopii danego kanału, które od tej pory są niezależne od siebie.
IRC OP – osoba zarządzająca serwerem IRC. Zajmuje się głównie utrzymywaniem porządku, ale w niektórych sieciach ma prawo interweniować w „wojny kanałowe". Może też wyrzucać użytkowników z serwera, a nawet zabronić im na stałe wstępu.
NICK – pseudonim pod jakim występujesz na IRC.
BAN – zabronienie wejścia danemu użytkownikowi na kanał
KICK – wyrzucenie użytkownika z kanału. Często stosowane razem z BANEM.
OP, HOST – osoba zarządzająca kanałem. Może dawać OP innym, wyrzucać i banować użytkowników, czy też zmieniać temat dyskusji.
TOPIC – po prostu temat rozmowy na kanale. Najczęściej zmieniany tylko przez OPów.
FLOOD – wysyłanie dużej ilości niepotrzebnych informacji w krótkim czasie. Ogólnie tępione, kończy się KICKIEM, a często BANEM.
PING – małe pakiety danych, służące do pomiaru opóźnienia transmisji pomiędzy 2 osobami.
LAG – opóźnienie w transmisji, np. między klientem a serwerem. Im mniejszy tym lepszy.

Tekst: Jacek „Phoenix" Godzinowski, Zdjęcie: Graham French / MasterFile / East News

WWW SPORT

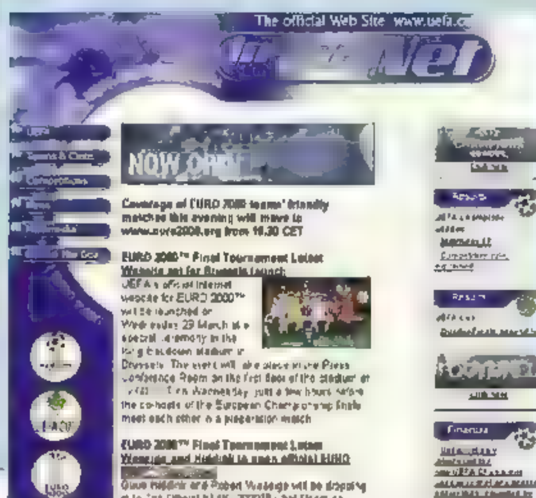


Rano godzinami biegasz za piłką, wieczoram oglądasz mecze w TV, a po nocach śnisz o karierze sportowca. Sport to twoje drugie Ja. Potrzebujesz informacji... Dużo informacji? Zajrzyj do Internetu



UEFA – www.uefa.org

Oficjalna strona europejskich władz piłkarskich. Znajdziesz tam wiele informacji o rozgrywkach w Europie. Serwis posiada bardzo ładną oprawę graficzną. Niestety, większość działów wykonana jest nie w HTML, a w ASP, więc nie można ich przeglądać w trybie off-line. To chyba jedyny minus całej witryny.







FIFA – www.fifa.com

Internetowa strona największej organizacji piłkarskiej. Znajdziesz tutaj wszelkie wiadomości na temat rozgrywek na poszczególnych kontynentach oraz turniejów międzynarodowych.

Nie mogło oczywiście zabraknąć kalendarza rozgrywek wszystkich organizacji piłkarskich (UEFA, CONCACAF, CAF itd.) oraz przepisów gry. Dostępne są także rankingi międzynarodowe i statystyki spotkań, a nawet informacje o międzynarodowych arbitrach. Możesz się tu również dowiedzieć, jakie są oficjalne strony reprezentacji poszczególnych krajów (niestety, Polska takiej nie posiada, a np. Rosja tak – ale wstyd).

Graficznie strona nie może się porównywać z serwisem UEFA. Niemniej nie ma problemu z odszukaniem interesujących cię informacji. Polecam tę stronę WWW wszystkim, których interesuje międzynarodowe życie piłkarskie.

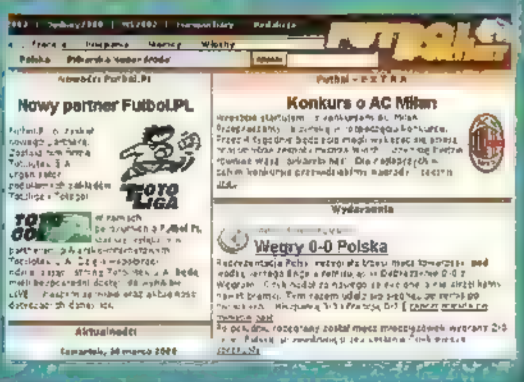




FUTBOL SPORTNET

FUTBOL – www.futbol.pl

Jeden z większych serwisów piłkarskich. Liga polska oraz pięć największych europejskich (angielska, niemiecka, włoska, hiszpańska i francuska). Nowe wiadomości do działu aktualności są dodawane na bieżąco w ciągu dnia. FUTBOL współpracuje też z telewizją CANAL+. Od niedawna można na stronie typować wyniki oraz czytać felietony. Pod względem graficznym serwis prezentuje się bardzo dobrze. Strona ta jest godna polecenia, a jej jedyną wadą jest dość długi czas ładowania.



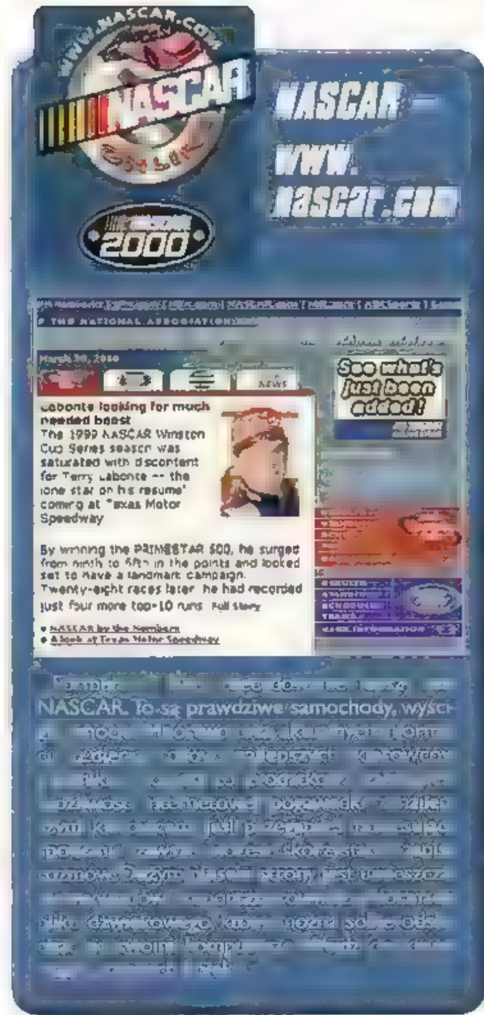


NHL – www.nhl.com

Najlepsza strona o NHL. Miłośnicy hokeja znajdą tu wszystko o swoich idolach. Standardem jest codzienna aktualizacja informacji i publikacja nowych artykułów. Na stronie masz też dostęp do plików dźwiękowych i filmów. Zapisano w nich dźwięk i obraz z najciekawszych wydarzeń sportowych, meczy czy konferencji prasowych. Maniacy pamiątek i gadżetów mogą brać udział w ich aukcji lub skorzystać z wirtualnego sklepu. Prawdziwą gratką dla fanów hokeja jest możliwość założenia sobie darmowego konta e-mail.







NASCAR – www.nascar.com

[illegible] NASCAR. To są prawdziwe samochody, wyści- [illegible]



www.basketball.com

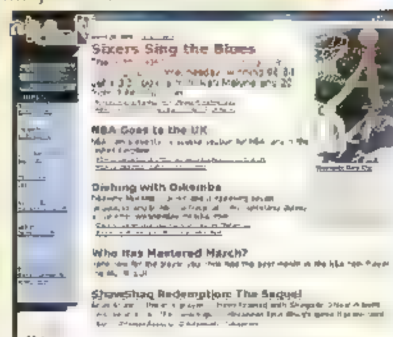
Jeszcze więcej koszykówki... nie tylko NBA, ale i WNBA, liga szkolna i uniwersytecka.

Wszystkie wyniki, składy drużyn, ważniejsze wydarzenia – wiadomości jest tyle, że można przeglądać je całymi godzinami. Oczywiście możesz poznać zasady gry w koszykówkę, w tym wszystkie nowe zmiany i trendy. Dodatkową atrakcją jest możliwość zapisania się na tzw. newsletter (będziesz otrzymywał krótkie informacje o nowych wydarzeniach). Nie zapomniano także o wrażeniach estetycznych – strona prezentuje się bardzo przejrzyście. Bonusem strony są wybory cheerleederki dnia. Te dziewczyny z pomponami to przecież nieodzowna część każdego meczu koszykówki.



NBA – www.nba.com

Prawdziwa Mekka dla miłośników amerykańskiej koszykówki. Znajdziesz tu wiadomości o wszystkim, co aktualnie dzieje się w NBA. Dodatkowo podane są informacje na temat godzin transmisji meczy. Szkoda, że nie można oglądać tych spotkań w Polsce. Na osłodę zawsze można ściągnąć ciekawy film w formacie avi i obejrzeć najciekawsze „wsady" z ostatniego tygodnia. Dość ciekawym elementem strony są cotygodniowe ankiety na temat ważniejszych wydarzeń z historii NBA oraz aukcje pamiątek i gadżetów. Jest to najszybsze i najpewniejsze źródło informacji na temat NBA.





Przegląd stron przygotował: Jacek „Phoenix" Gadzinowski, Zdjęcia: Paweł Sonnenburg, Tomasz Jędrzejowski

Umieszczanie strony w Sieci

Czy masz już dosyć roli widza w wirtualnej rzeczywistości? Właśnie stworzyłeś rewelacyjne strony WWW i chcesz je pokazać światu, lecz nie wiesz jak to zrobić? Udowodnimy ci, że to całkiem proste!



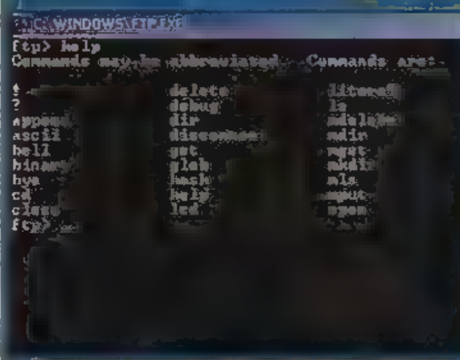
Jedna błędna literka w nazwie pliku potrafi spowodować spory zamęt...

Przed umieszczeniem swoich stron na serwerze internetowym powinieneś przede wszystkim zastanowić się, co chcesz powiedzieć światu... To nie żart! W Sieci znajdują się miliony stron, lecz tylko część z nich jest chętnie i często odwiedzana. **Nie licz na to, że nudna strona przyciągnie gości. Weź pod uwagę też fakt, że właściciele serwerów sprawdzają popularność poszczególnych adresów. Jeśli przez dłuższy czas nikt do ciebie nie zajrzy, strony zostaną... skasowane.**

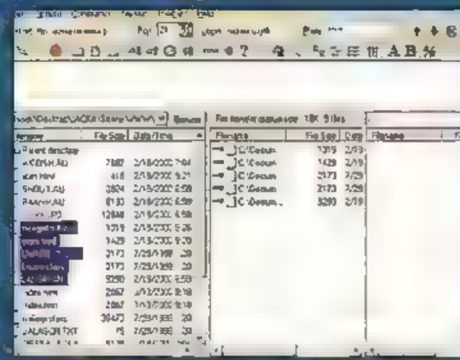
Przygotowania...

Najlepiej będzie, jeśli wcześniej przygotujesz sobie strony i przetestujesz ich działanie na swoim komputerze. Zwróć uwagę szczególnie na obrazki i ich wielkość – pamiętaj o ograniczeniu prędkości przesyłania danych przez modem. Twoje ulubione zdjęcie z grupą kolegów, wczytujące się z dysku kilkanaście sekund, doprowadzi do rozpaczy internautów, którzy będą próbowali odczytać je z Sieci. Pomyśl, jak będzie wyglądało twoje dzieło na komputerach odbiorców – większość z nich ma zapewne ustawione monitory na 800x600 lub 1024x768 punktów. Strona przygotowana dla rozdzielczości 1600x1200 będzie dla nich przykrą niespodzianką. **Koniecznie sprawdź występujące na swojej stronie odnośniki do wszystkich użytych plików – nie powinny zawierać one ścieżki dostępu do dysku twardego (część programów potrafi zrobić takiego psikusa).** W przeciwnym razie strony nie będą funkcjonowały na serwerze. I najważniejsza rzecz: zwróć uwagę na wielkość li-

WAŻNA SPRAWA – NARZĘDZIA



...DLA WYTRWAŁYCH
Dostarczany przez Microsoft wraz z Windows program ftp pamięta chyba jeszcze czasy DOSu. Jeśli lubisz wpisywać polecenia z klawiatury, a czarny to twój ulubiony kolor – na pewno będziesz zachwycony! My jednak polecamy bardziej dopracowane narzędzia



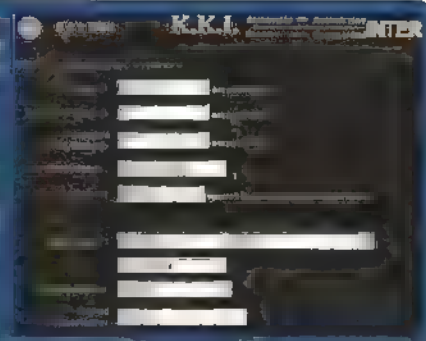
...DLA WYGODNICKICH
BulletProof FTP jest jednym z popularniejszych sharewarowych klientów ftp. Korzystając z niego, możesz nie tylko wygodnie przesyłać pliki w Sieci, ale też nie martwić się o zerwane połączenie! Program potrafi kontynuować transfer pliku od miejsca, gdzie nastąpiła awaria. Znajdziesz go na serwerze tucows.icm.edu.pl

ter i rozszerzenia w nazwach plików. Dla części serwerów w Internecie index.htm, index.html oraz INDEX.HTM to całkiem różne nazwy, wystarczy jedna literka i zamiast stron bądź obrazków zobaczysz puste miejsca.

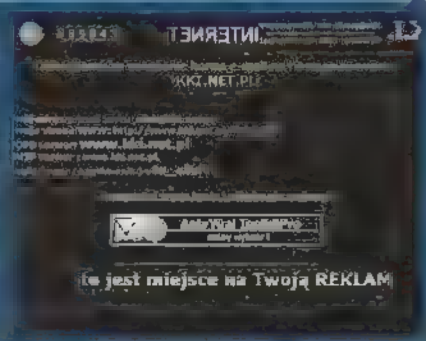
Odpowiedni program

Do umieszczania i pobierania plików z Sieci najlepiej wykorzystać specjalne oprogramowanie, tzw. klienta ftp – służy on specjalnie do przesyłania plików po Sieci. Co prawda popularne przeglądarki internetowe też posiadają podobne funkcje, ale działają one mniej sprawnie. W systemie Windows standardowo dodawany jest program ftp.exe, jednak nie jest on zbyt wygodny w obsłudze i pracuje wyłącznie w trybie tekstowym (wpisujesz polecenia jak w systemie DOS). Zamiast się męczyć, lepiej skorzystaj z popularnych programów shareware, np. BULLET PROOF FTP (znajdziesz ich wiele na serwerze http://tucows.icm.edu.pl).

1. ZAKŁADAMY KONTO
Tutaj podajesz login (nazwę użytkownika, będącą jednocześnie nazwą konta) oraz password (hasło). Oprócz tego, w zależności od wymagań operatora serwera, musisz wpisać np. imię, nazwisko, swój adres, itp. Niekiedy możesz także określić, czy chcesz brać udział w różnych ankietach i otrzymywać reklamówki poprzez e-mail.



2. WAŻNE INFORMACJE
Po sprawdzeniu poprawności wpisanych przez siebie danych powinieneś otrzymać komunikat o pomyślnym założeniu konta. Tutaj znajdziesz także informacje o nazwie założonego e-mailа oraz odresie swoich stron WWW. Od tego momentu do rzeczywistego uruchomienia stron może upłynąć kilka minut lub... kilka dni.



Zakładamy konto

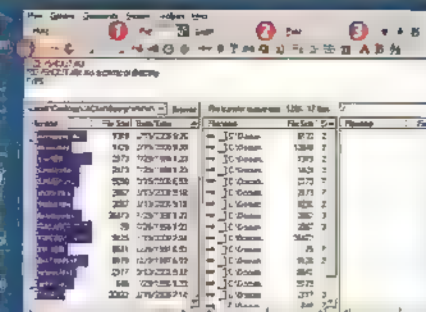
Tak przygotowany możesz przystąpić do znalezienia odpowiadającego ci serwera. Tutaj panuje już pełna dowolność, zwróć uwagę tylko na limit wolnego miejsca przeznaczonego dla pojedynczego użytkownika. Na stronie służącej do rejestracji użytkowników znajdziesz dokładną instrukcję postępowania, krok po kroku. Standardowo będziesz musiał podać swoje dane (imię i nazwisko, czasem też adres bądź datę urodzenia). Następnie ważna chwila wyboru nazwy konta – będzie ona jednocześnie częścią adresu stron i e-maila. **Większość ładnych nazw jest już pozajmowana. Nie ma też większego sensu wpisywanie tu twojego imienia (chyba, że podoba ci się adres typu www.serwerx.pl/~kazik136987).**

Gdy przebrniesz szczęśliwie przez ten etap, pozostało już tylko wybrać hasło potrzebne do dostania się do serwera. Postaraj się połączyć cyfry z literami, np. oko26kot. Hasło powinno być łatwe do zapamiętania dla ciebie, ale trudne do odgadnięcia przez osoby postronne. Jeśli wszystko jest w porządku, zobaczysz ekran powitalny, informujący o uruchomieniu twojego konta. Część serwerów dodatkowo wyświetla krótkie podsumowanie: nazwę użytkownika/konta, hasło, adres serwera poczty, adres serwera ftp. Zanotuj te dane. Takie informacje mogą też zostać przesłane na twój nowy adres e-mail.

1, 2, 3... gotowe!

Od momentu założenia konta do jego uruchomienia może minąć kilka minut lub... kilkanaście godzin. Jak to sprawdzić? Skorzystaj z przeglądarki i podaj zanotowany wcześniej adres lub uruchom program ftp i wpisz w odpowiednie miejsca: adres serwera ftp, nazwę konta oraz hasło. Jeśli użyłeś przeglądarki, zobaczysz informację, że strona nie istnieje (nie zostało uaktywnione konto) albo że nie została jeszcze stworzona przez użytkownika (ale twoje konto już działa). Jeśli użyjesz programu ftp i konto jest uaktywnione, powinieneś dostać się do katalogu o nazwie Public. To tutaj należy umieścić wszystkie pliki użyte do stworzenia strony. **Obsługa większości programów ftp jest bardzo łatwa – po prostu przeciągasz pliki z jednego okienka (widzisz w nim zawartość wybranego katalogu na twoim komputerze) do drugiego (twoje miejsce w Sieci).** Podobnie odbywa się kasowanie plików – po prostu przeciągasz je do śmietnika lub używasz funkcji kasuj (delete). Gdy już wszystkie potrzebne pliki znajdą się w Internecie, zakończ pracę programu ftp (ale nie rozłączaj się z Siecią). Możesz teraz uruchomić przeglądarkę, wpisać adres swoich stron... i podziwiać swoje dzieło!

3. WCZYTANIE STRON
Aby połączyć się z serwerem przy pomocy klienta ftp, musisz podać nazwę serwera – 1, nazwę użytkownika – 2 oraz hasło – 3, a następnie kliknąć na znaczek Connect – 4. Uwaga – wcześniej musisz połączyć się ze swoim dostawcą usług internetowych (np. Netią). Teraz po prostu przenosisz pliki do okna z zawartością serwera i wybierasz opcję Transfer.



TiPSY

Życie w Sieci to nie bajka

1) Każdy serwer udostępniający miejsce na strony WWW ma swój regulamin. Zgodnie z nim, nie wolno na stronach zamieszczać pirackich wersji oprogramowania, utworów MP3 czy też materiałów niezgodnych z prawem. W wypadku złamania tego zakazu, strony i konto mogą zostać bez ostrzeżenia skasowane przez administratora.
2) Serwery darmowe mogą okresowo być wyłączane i... nic na to nie poradzisz! Niech cię nie dziwi, gdy któregoś dnia nie będziesz mógł odebrać poczty.
3) Warto aktualizować strony. Te same rzeczy pokazywane po kilka miesięcy zniechęcają gości i strona umiera w zapomnieniu.

Wybierz serwer dla siebie

W Internecie znajdziesz całe mnóstwo serwerów oferujących darmowe miejsce na strony WWW. Ich oferta różni się praktycznie ilością miejsca udostępnianego użytkownikowi. Pamiętaj, że darmowe serwery nie gwarantują ci bezpieczeństwa danych – w przypadku jakiejś awarii możesz stracić swoje pliki. Najpopularniejsze ogólnodostępne, darmowe serwery WWW to:
www.kosnet.pl; www.promail.pl; www.free.poltronic.pl; kki.net.pl; www.onet.pl; www.free.polbox.pl
Jeśli potrzebujesz oprogramowania ftp, zajrzyj do archiwum Tucows: **tucows.icm.edu.pl**

Jestem tutaj!

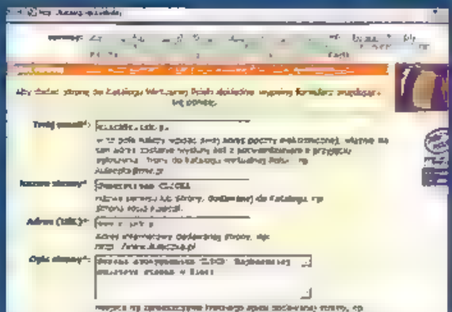
Aby zwiększyć liczbę gości na swoich stronach, warto wpisać informację o nich do popularnych wyszukiwarek sieciowych. Jest to bardzo łatwe (patrz ramka nr 5). Wystarczy wybrać odpowiednią opcję i wypełnić zamieszczoną na stronie ankietę. Zawiera ona pytania dotyczące adresu strony (podajesz kompletną nazwę, łącznie z danymi serwera), jej autora, krótki opis pokazujący się przy wyszukiwaniu oraz kategorię, do jakiej zalicza się strona – np. hobby, komputery, sport, itp... Dodanie twoich stron do bazy danych wyszukiwarki może potrwać nawet kilka dni, nie przejmuj się tym. Warto rejestrować witryny WWW w kilku różnych wyszukiwarkach, zwiększy to liczbę potencjalnych gości.

Tekst: R.J. „Yackoo"

4. WSZYSTKO DZIAŁA!
Dopóki nie umieścisz swoich stron na serwerze, gości będzie witał stosowny napis... Jeśli jednak wszystko poszło dobrze, twoje strony są już dostępne dla całego cyberświata! I jeszcze tylko ważna uwaga: plik ze stroną startową musi nosić jedną z tych nazw: index.htm, index.html, default.htm, default.html. Jest to ogólnie przyjęty standard!



5. WYSZUKIWARKI
Co z tego, że masz świetną stronę, jeśli nikt o niej nie wie? Korzystając z opcji „dodaj odnośnik" (lub podobnej) możesz wysłać informacje o swoich stronach do praktycznie każdej wyszukiwarki internetowej. Po prostu podajesz adres stron wraz z krótkim opisem oraz tzw. słowami kluczowymi, określającymi hasła, z którymi ma być powiązana strona.





Muzyczny zawrót głowy



Potrzebujesz kilka hitów, które rozruszają towarzystwo na twojej imprezie? Możesz je zdobyć na kilka sposobów: pożyczyć płyty od kolegi, kupić je w sklepie, nagrać z radia, albo... zrobić przebój samemu! Pomoże ci w tym świetny e-Jay

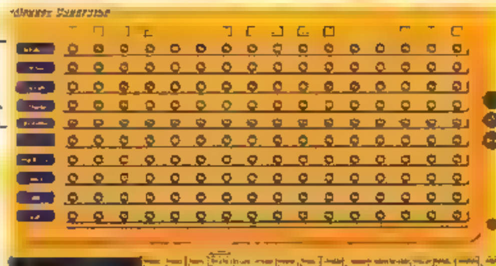
Zarówno instalacja programu, jak i jego obsługa są naprawdę proste. Zanim jednak zaczniesz tworzyć „parkietowe wymiatacze", powinieneś zapoznać się z samouczkiem. Włączy się on przy pierwszym uruchomieniu e-Jay'a.

Jeśli nie chcesz czekać, spójrz na ekran. Jego główna część to twój wirtualny magnetofon. Tu będziesz układał swój utwór. Masz do dyspozycji 16 śladów instrumentalnych oraz (na samym dole) jedną ścieżkę dla „bębnów".

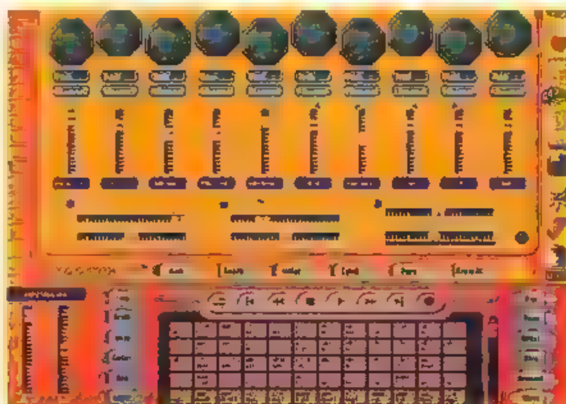
Po prawej stronie znajdziesz ikonki pożytecznych modułów: automatu perkusyjnego, urządzenia efektowego i miksera oraz ikonki „nowy utwór", „zachowaj" i „wymaż". Pasek z lewej strony pokazuje, jak będzie słychać każdą ze ścieżek – w lewym głośniku, w prawym, czy w obydwu.

Czerwona ikonka mikrofonu oznacza, że na daną ścieżkę możesz nagrać np. swój głos.

Dolne okno to twoja skarbnica dźwięków. Są one przedstawione jako kolorowe paski i poukładane w grupy – w zależności od typu. Znajdziesz tu basy, instrumenty perkusyjne, gitary, całą masę syntezatorów oraz głosy ludzkie i dźwięki specjalne. Tutaj także odnajdziesz własnoręcznie zrobione próbki dźwiękowe



Automat perkusyjny – druga odsłona. Klikając na kropki, zaznaczasz, w którym miejscu ma zabrzmieć wybrany instrument



Jedno z okien automatu perkusyjnego. Tutaj dokonujesz wyboru brzmień bębnów, z których skomponujesz rytm

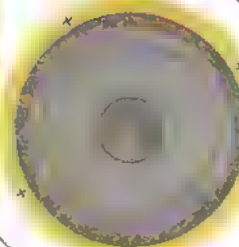




Twoi znajomi też mogą mieć tak rozmarzony wzrok, ale musisz zrobić dla nich naprawdę extra kawałek muzyczny!



Tu naprawdę można puścić wodze fantazji. Efekty e-Jay'a to gratka dla wszystkich fanów „odjechanych" brzmień. Warto jednak stosować je z umiarem – czasami można przedobrzyć



INFO

Blok efektów

Filtr – odpowiedzialny za dziwne brzmienia obecne we współczesnej muzyce elektronicznej. Warto trochę opeksperymentować z suwakami Cutoff i Resonance.

Echo – głos z oddali. Najbardziej znany i popularny z efektów. Możesz dodać do instrumentu bardzo miłego pogłosu, możesz również go odrealnić.

Robotyzer – służy do uzyskiwania efektu głosu robota. Bardzo przydatny w muzyce techno i break-dance. Najczęściej stosowany do przekształcania ludzkiego głosu, z powodzeniem możesz go jednak użyć np. do perkusji.

Przesterowanie – nawet najłagodniejszą gitarkę bluesową zmieni w instrument z piekła rodem. Czasami jednak przydaje się również do partii wokalnych – słuchałeś kiedyś Prodigy?



Te osiemnaście suwaczków powyżej to mikser e-Jay'a. Dzięki nim ustawisz głośność każdej ze ścieżek. Warto więc mieć porządek w głównym oknie

Startujesz!

Teraz troszkę myszologii. Gdy chcesz usłyszeć wybrany instrument, kliknij na niego dwa razy lewym przyciskiem myszy. Jeśli chcesz go przenieść z „banku" do okna utworu – po prostu przeciągnij i upuść na dowolną ścieżkę. Dźwięki możesz układać zupełnie dowolnie, warto jednak wprowadzić trochę ładu, np. basy na ścieżce pierwszej, chórki na drugiej i trzeciej itp. Ułatwi ci to później miksowanie gotowej piosenki. E-Jay rozumie „tradycyjne" skróty klawiszowe – to ważne dla przyzwyczajonych do komend CTRL-C i CTRL-V. Tak naprawdę wcale nie są one jednak aż tak niezbędne. Wybrany pasek utworu kopiujesz, klikając na nim prawym przyciskiem myszy i przeciągając we właściwe miejsce. Podobnie sprawa ma się z kopiowaniem całych fragmentów utworu: klikasz na wolnym miejscu lewym przyciskiem myszy, potem przytrzymując przycisk zaznaczasz fragment – pojawia się wtedy ramka, a fragment się „kreskuje". Następnie, klikając na nim prawym przyciskiem, przeciągasz w wybrane miejsce i gotowe!

Rytm to podstawa

E-Jay posiada bardzo praktyczny automat perkusyjny. Składa się on z dwóch części: okna, w którym wybierasz instrumenty (ikona bębna po prawej stronie) oraz matrycy do układania rytmu (ikona poniżej bębna).

Wybór instrumentów sekcji rytmicznej wygląda podobnie, jak w przypadku całej piosenki. Przeciągasz je i upuszczasz w wybranym ośmiokącie na górze okna. Tutaj ustalasz też głośność każdego z instrumentów, jego położenie w panoramie, a także „umilasz" brzmienie, dodając efekty. Nie warto jednak z nimi przesadzać.

Układanie schematów rytmicznych wcale nie jest trudne. Każdy rząd kropek przyporządkowany jest jednemu instrumentowi. Jeśli chcesz usłyszeć dźwięk w danym miejscu, po prostu kliknij na nim lewym przyciskiem myszy. Kropka zmieni kolor na zielony. Warto tu trochę poeksperymentować, ale nie za bardzo, bo rytm stanie się kompletnie niezrozumiały. Jednak w ten sposób tworzysz tylko jeden z kawałków ścieżki perkusyjnej. Chcąc go powielić, przejdź do głównego okna i... już wiesz, jak to zrobić – pomocny okaże się prawy przycisk myszy.

Miksowanie!

Ostatnia część przygotowywania twojego utworu. Masz wrażenie, że któryś z instrumentów brzmi za głośno, innego za to wcale nie słychać? Możesz to poprawić. Kliknij na ikonę miksera i do dzieła! Tylko nie przedobrzyj – lepiej, aby cała piosenka była dość cicha. Przesadzenie z głośnością może spowodować, że zamiast głębokiego basu usłyszysz dźwięk przypominający rzucanie mokrą ścierką o ścianę. Fachowo nazywa się to przesterowaniem sygnału.

Gdy już wszystko brzmi świetnie, pozostaje tylko zapisać gotowy utwór – w tym celu naciskasz ikonę dyskietki, wybierasz nazwę i gotowe. Możesz również zachować piosenkę jako plik dźwiękowy wav. Umożliwi ci to późniejsze zgranie go na płytę CD i wykorzystanie w trakcie jakiejś imprezy, albo (po konwersji na plik MP3) wysłanie e-mailem do znajomych.



Jeśli chcesz, możesz zmienić głośność nawet pojedynczej frazy



Główne okno programu – miłe i kolorowe, nieprawdaż? Będziesz z niego korzystał nadzwyczaj często, dlatego warto wiedzieć, co do czego służy

Tekst: Alien Factory, Zdjęcie: W. Grzejdziak / East News

FUN

część pierwsza

NAJCZAROWNIEJSZA POSTAĆ Z GIER



9 RICEWIND
Miejsce czarowania: DISCWORLD 1, 2, 3
Powód: zachowanie dobrego wyglądu (no prawie dobrego) nawet w idiotycznym kapeluszu i w sukience
Najbardziej czarowna sytuacja: podążanie w świetle zachodzącego słońca ku przeznaczeniu (oczywiście z nieodłącznym Bagażem)

10 (ŚMIERĆ) DEATH
Miejsce czarowania: DISCWORLD 1, 2, 3
Powód: najbardziej zmysłowy, głęboki głos w Galaktyce
Najbardziej czarowna sytuacja: próba przedstawienia teatralnego w DISCWORLD 2, w czasie której mężnie znosił nawet zrzucanie pianina na głowę



11 RED BARON
Miejsce czarowania: RED BARON 1,2, 3D
Powód: największa skuteczność strzałów
Najbardziej czarowna sytuacja: oczywiście zakręcone manewry w powietrzu



12 LORD BRITISH
Miejsce czarowania: seria ULTIMA
Powód: umiejętne epatowanie władzą...
Najbardziej czarowna sytuacja: zachowanie zimnej krwi w sytuacji, gdy jego nieśmiertelnego bohater, władca krainy, zostaje zabity przez gracza przy testowaniu bety internetowej gry ULTIMA ONLINE



13 CLOUD STRIFE
Miejsce czarowania: FF7
Powód: ach, ten miecz, te blond włosy...
Najbardziej czarowna sytuacja: każdy moment zdobywania zainteresowania dziewczyny. Jest wtedy taki słodki...

14 HORNED REAPER
Miejsce czarowania: DUNGEON KEEPER 1,2
Powód: dosyć brutalne, ale jednocześnie czarujące podejście do otoczenia
Najbardziej czarowna sytuacja: kontakty z pewną Damą w skórzanym ubranku



15 GEX
Miejsce czarowania: seria GEX
Powód: najbardziej czarujący ogonek na świecie
Najbardziej czarowna sytuacja: kontakty z prasą i mediami. Gex to po prostu urodzona gwiazda

Dalszy ciąg listy (lepsze miejsca) w następnym numerze CLICK!

Błąd systemu

Na progu XXI wieku komputery opanowały świat. Nawet najprostszy domowy sprzęt posiada wbudowany procesor. Do tej pory myślałem, że to ułatwia życie...

29/03/2004
W dzienniku podali informację o wirusie w oprogramowaniu sprzętu gospodarstwa domowego. Teraz już wiem dlaczego moja lodówka co jakiś czas zamawia w supermarkecie 200 kg dojrzałych bananów, a mikrofalówka zamiast polecenia „rozmróź" wykonuje „spal i zniszcz"...

31/03/2004
Usunąłem wirusy z kuchni. Niestety, nie mam nowego BIOSu do pralki. Nie chce prać, tylko odwirowywuje wszystko na sucho. W serwisie powiedzieli, że tak to jest, gdy się nie sprawdzi kompatybilności z sedesem. Łatwo im mówić!

04/04/2004
Katastrofa, usunąłem niechcący kilka plików systemowych! Komputer nie chce mnie wypuścić z mieszkania. Uaktywnił zabezpieczenie antywłamaniowe – podłączył drzwi pod wysokie napięcie. Próbuję, gasząc i zapalając światło, wezwać pomoc używając alfabetu Morse'a.

05/04/2004
Jestem wolny! Przeciążyłem serwer w budynku, wysyłając setki e-maili do samego siebie. Po trzecim razie przybiegł wściekły gospodarz bloku. Niestety, zmuszony był usunąć system w komputerze... Swoją drogą, od dawna podejrzewałem, że cwaniak ma piracką kartę z kodami do wszystkich mieszkań!

07/04/2004
Atak terrorystów na Światowe Centrum Komputerowe. Totalny chaos na lotniskach i dworcach kolejowych. Odwołany Woodstock 2004 - wszyscy artyści w wyniku błędu komputera zostali wysłani na Antarktydę, zamiast ich przyleciała grupa entomologów...



09/05/2004
Długo nie pisałem... Właśnie wyszedłem ze szpitala. Oczywiście wszystko przez te komputery! W wyniku błędu w oprogramowaniu, zamiast pakietu obiadowego jedna z Korporacji wypuściła na rynek (w opakowaniu pizzy!) wzbogacony nawóz dla roślin tropikalnych. Fakt, smakował trochę dziwnie...

11/05/2004
Jak pech, to pech. Szpitalny komputer pomylił dane i trochę się zapędził w trakcie mojej operacji. Właśnie dowiedziałem się, że jestem w ciąży. To podobno przeurocze trojaczki...

13/05/2004
To prawda, że piątek trzynastego jest pechowym dniem. Ściągnąłem z Internetu nowe oprogramowanie do mojego samochodowego systemu nawigacyjnego. Niestety, była dostępna tylko wersja angielska. Wow, ale jazda! Przez dwie godziny tłumaczyłem policji, dlaczego pędziłem lewą stroną jezdni. O dziwo, byli mniej wściekli niż właściciele porozbijanych samochodów...

73/95/8074
%*&*S#S#* Te piekielne nowe &*^$% wersje @%^ Czekam na #%@^ serwis $@#% albo chociaż &@$&*@ jakiś mały upgrade *A*DDS*7

Teksty: Aleksandra „Krupik" Cwalina, R.J. „Yackoo"

CLICKERS I JEGO PRZYJACIELE!

ODC. II - MATRIXOMANIA



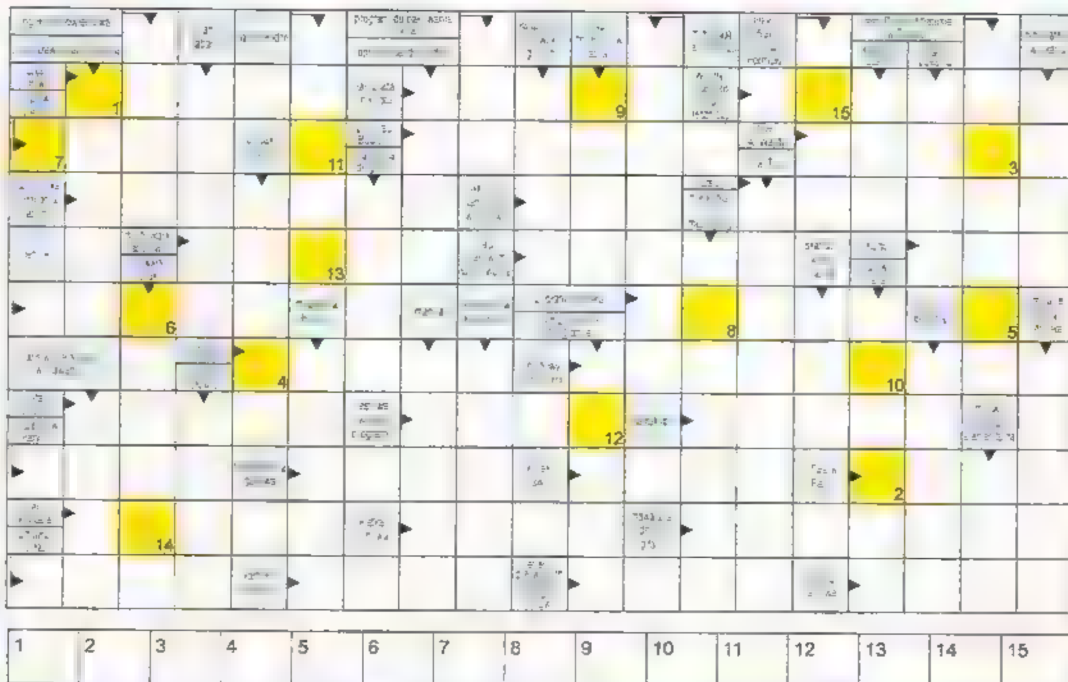




2 x GRA NIESPODZIANKA

Zgodnie z Waszymi sugestiami ograniczamy ilość krzyżówek w dziale FUN, żeby było więcej miejsca dla komiksu i innych zabawnych tekstów. Mamy nadzieję, że i tym razem doskonale sobie poradzicie z rozwiązaniem naszej PANORAMY Z GRĄ. Jeżeli wyślecie do nas rozwiązanie, być może wygracie jedną z tych gier. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przyślą kartki pocztowe z rozwiązaniem oraz naklejonym kuponem ze strony 62.
Nasz adres: CLICK!, Aleja Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa





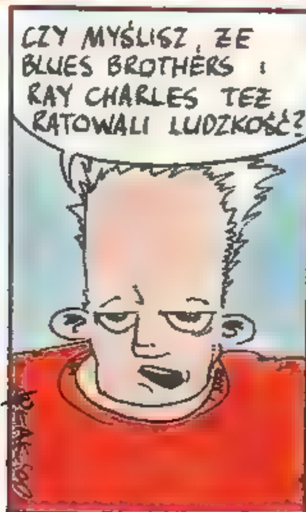
PODOBNE OBRAZKI



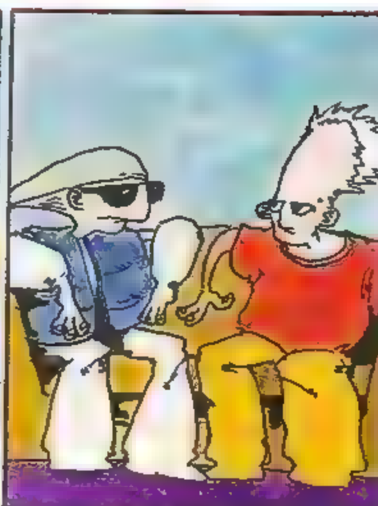
Przyjrzyj się uważnie obrazkom z gry SOLDIER OF FORTUNE. Na pierwszy rzut oka są takie same, jednak w rzeczywistości różnią się siedmioma szczegółami. Czy potrafisz powiedzieć jakimi?

Rozwiązanie znajdziesz na stronie 61











Rys. Marcin Kulako ki

Ale JAJO!

Zrobienie dobrej gry, filmu czy napisanie ciekawej książki to ciężka i wyczerpująca praca. Okazuje się jednak, że twórcom często starcza jeszcze sił na wstawienie do swoich dzieł różnych oryginalnych elementów. Znaleźć mogą je tylko najbardziej uważni obserwatorzy i mają wtedy naprawdę dużo satysfakcji! **Takie ukryte fragmenty nazywane są EASTERN EGGS (czyli Wielkanocne Jaja) i znajdują się w wielu dziełach z różnych gatunków.** Istnieje kilka cech, które charakteryzują EASTERN EGGS. Przede wszystkim muszą one być nieudokumentowane, ukryte i sposób ich uaktywnienia musi wymagać od ciebie trochę wysiłku. Zazwyczaj nie mają za wiele wspólnego z daną grą czy programem, często określają one osobisty stosunek twórców do programu. Drugą bardzo ważną zasadą jest to, że każda wersja danego programu musi reagować na klucz do EASTERN EGGS w ten sam sposób. Trzecia i najważniejsza zasada – EE nie powodują żadnych szkód moralnych, wirtualnych, albo fizycznych u ciebie, bądź twojego komputera. Są po prostu żartem, który powinien cię rozbawić. CLICK! przedstawia najlepsze z oryginalnych wstawek!

JAJA artystyczne

MAGIC THE GATHERING

1. Porównaj kartę Sage Owl (dodatek Weatherlight) z kartą Counterspell (z czwartej edycji). Na ścianie (z lewej strony) na pierwszej karcie wisi obrazek drugiej.

Ocena:



2. Ułóż koło siebie karty Urza i Mishra (z Vanguard). Obie karty tworzą jeden rysunek.

Ocena:



3. Porównaj karty Mox Jet i Forcefield (obie z Alpha, Beta i Unlimited). Człowiek na drugiej karcie właśnie podwija do góry tło z pierwszej karty.

Ocena:

4. Jeżeli przekręcisz o 90 stopni kartę Urza's Bauble (z Ice Age) zauważysz napis Urza.

Ocena:

5. Na karcie Flame Wave (z dodatku Stronghold) widać wśród ludzi zalanych przez ogień malutkiego ludzika surfującego radośnie na fali.

Ocena:

JAJA komputerowe

BABIEZ

W grze ukryty jest pokój z tapetą PF Magic. Dostaniesz się tam po naciśnięciu CTR i P.

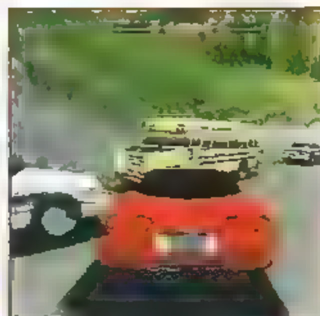
Ocena:



NEED FOR SPEED 3

W głównym menu wpisz RUSHHOUR. W czasie ucieczki będziesz musiał przebijać się przez całkiem spory ruch na drogach.

Ocena:



Fliper w Microsoft Word97

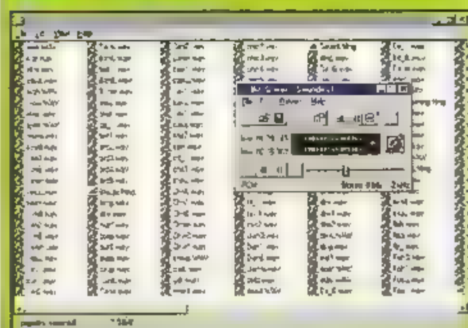
Aby uaktywnić fliper, postępuj według poniższych kroków: 1. Otwórz Nowy Dokument 2. Napisz słowo BLUE 3. Zaznacz myszką napisane słowo 4. Wejdź do zakładki Format – Czcionka 5. Wybierz styl pogrubiony oraz niebieski kolor 6. Teraz ustaw kursor za literą E i naciśnij spację 7. Wejdź do zakładki Pomoc- Informacje o programie 8. Wciśnij CTRL, SHIFT i ALT oraz kliknij na ikonie Worda w oknie informacyjnym 9. Użyj klawiszy Z (używanie lewego flipera) i M (używanie prawego flipera).

Ocena:

CREATURES 3

Wejdź do foldera SOUND w CREATURES 3 i otwórz plik DJ G.wav. Teraz możesz posłuchać niezłego kawałka, który twórcy ukryli między innymi odgłosami (np. pluskaniem strumyka).

Ocena:



DUNGEON KEEPER

Musisz ustawić w swoim komputerze datę pełni Księżyca (np. 19 kwietnia). Po uruchomieniu gry będziesz mógł przeczytać wierszyk. Szkoda, że taki krótki, ale dobrze, że po polsku.

Ocena:

The Sims

Kiedy włożysz CD do napędu, pojawi się menu ze znakiem MAXIS w lewym dolnym rogu. Kliknij na logo, a zobaczysz niespodziankę.

Ocena:



JAJA filmowe

MATRIX

Po napisach końcowych filmu, wyświetlane są nazwy stron internetowych i hasło STEAK. Wejdź na stronę filmu (www.Whatisthematrix.com): wersja z Flashem (pokazuje filmiki). Pojawi się komputerek. Kliknij na jego klawiaturę i wpisz hasło STEAK. W ten sposób znajdziesz się na nowej stronie. Tam dostaniesz kolejne hasło (a to lista wszystkich: Geof, Skrece, Darrow, wrong number, guns, morpheus, trinity, deja vu, Steak, Agentbullettime, Crash, Keanu, Carrie, Laurence, Tokyo, Lobby, mirror mirror, neo bullet time, sentinel, nebuchadnezzar, setinel-large800x600, site credits).



Ocena: 

W filmie dużą rolę odgrywają dwa numery:

[illegible] – na samym początku filmu Trinity (Trójca) znajduje się w pokoju numer 303. Taki sam numer mają drzwi, którymi na samym końcu filmu wydostaje się Neo.

[illegible] – numer mieszkania Neo (sugerujący jeszcze raz, że jest on numerem 1, wybrańcem). Imię NEO po przestawieniu liter oznacza ONE.



Ocena: 

ŚWIAT TO ZA MAŁO

W jednej ze scen na ścianach w pomieszczeniu wiszą zdjęcia byłych dziewczyn Bonda.

Ocena: 



Z Archiwum X

Epizod Piper Maru jest nazwany na cześć córki Gillian Anderson (właśnie Piper Maru).

Ocena: 



W epizodzie Anasazi pojawia się sam Chris Carter (jako jeden z agentów, przesłuchujących Scully).

Ocena: 



W filmie bardzo często pojawiają się takie numery jak 1013 i 1121. Pierwsza liczba to data urodzin reżysera Chrisa Cartera, a druga jego żony.

Ocena: 

JAJA pisarskie

MORT

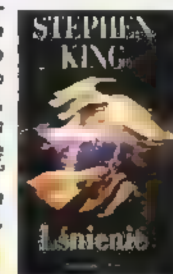
W książce Terry'ego Pratchetta (Świat Dysku) pojawia się imię Lezek (ojciec głównego bohatera) oraz zamek Sto Lat. Nazwy te występują nie tylko w polskiej wersji książki, ale także w oryginale!



Ocena: 

KSIĄŻKI STEPHENA KINGA

Autor lubi umieszczać w swoich książkach nazwisko innego słynnego twórcy horrorów, Mastertona. Taka postać pojawia się w „Lśnieniu" i „Smętarzu dla Zwierzaków".



Ocena: 

KSIĄŻKI ANNE McCAFFREY

W każdej książce pojawia się osoba o inicjałach JG (na cześć dobrego przyjaciela autorki).



Ocena: 

JAJA muzyczne

Z archiwum x

Na samym końcu płyty z piosenkami z filmu kinowego, długo po zakończeniu ostatniego utworu, umieszczono wyjaśnienie wielu zagadek.

Ocena: 

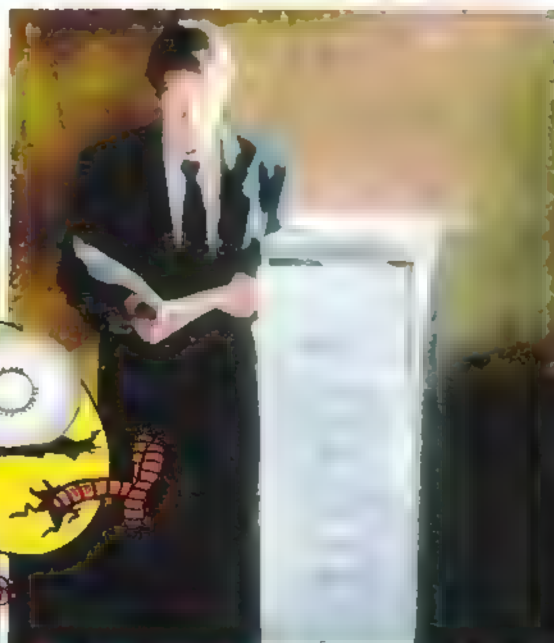
Na płycie SONGS IN THE KEY OF X (piosenki inspirowane przez serial) znajdują się dwa ukryte utwory, wykonywane przez Nick Cave and the Bad Seeds (Time Jesum Transeuntum Et Non Riverentum i doskonała przeróbka głównego tematu muzycznego serialu). Trafisz na nie, jeżeli w czasie odsłuchiwania pierwszej piosenki cofniesz płytę o około 9 min. i 15 sek.

W spisie treści znajduje się wskazówka na temat tych utworów: „Nick Cave and the Dirty Three would like you to know that „0" is also a number" (Nick Cave i Brudna Trójka przypominają, że 0 to też numer). Uwaga! Ta sztuczka może nie działać, jeżeli przesłuchujesz płytę przy użyciu odtwarzacza w komputerze.

Ocena: 







TAK OCENIAMY:

- jajo, ale nie takie znowu świeże
- dobra jajecznica z dwóch jaj
- rewelacja, strusie superjaja

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Zdjęcia: materiały prasowe Syrena Ent. Group, Warner, Wydawnictwo Prószyński, MicroProse

EXTRA

Kroczysz po obcej planecie, prawa ręka nerwowo drży na broni, palce mocno zaciśnięte na spuście. Nagle zza misternie zdobionej budowli niespodziewanie wylatuje potężny statek kosmiczny. Jego powierzchnia lśni dziwnym blaskiem, bucha ogień z dysz...

Jak powstaje obraz 3D w grach

Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak potężne moce obliczeniowe muszą zostać zaangażowane, aby wygenerować taki obraz na monitorze twojego komputera? W uproszczeniu można przyjąć, że obraz 3D powstaje... trojfazowo.

FAZA I – PORZĄDKI NA WIRTUALNEJ SCENIE

Na początku procesor graficzny karty musi rozmieścić wszystkie pojawiające się w scenie obiekty – twojego bohatera, broń, otoczenie, wrogie statki – w odpowiednich punktach. **W tym celu każdemu obiektowi przypisywane są współrzędne X, Y, Z.** Pierwsze dwie określają położenie na osiach lewo/prawo i góra/dół ekranu monitora. Trzecia informuje o tym, czy dany przedmiot lub postać znajduje się przed, czy za innym obiektem. **Następnie odbywa się skalowanie i rotacja elementów sceny.** Dzięki temu będziesz widział nadlatujący pojazd kosmiczny w prawidłowej perspektywie i położeniu.

FAZA II – CIĘŻKA PRACA KARTY GRAFICZNEJ

Teraz stworzona wcześniej scena musi być opisana przy pomocy wielokątów, dzięki czemu otrzyma głębię i trzeci (no, może nie do końca!) wymiar. Najnowsze karty graficzne zajmują się większością obliczeń samodzielnie, odciążając procesor komputera. To właśnie w tej fazie odbywa się tzw. rendering sceny.

Programiści wykorzystują do modelowania wirtualnego świata trójkąty, ponieważ – choć trudno w to uwierzyć – obiekt złożony z milionów malutkich trójkącików prezentuje się nadzwyczaj okazale. Na tym etapie programiści stosują pewien przydatny kruczek, który odciąża procesor. Wykorzystują tzw. Z-bufor, który pozwala uniknąć modelowania tych elementów obrazu, które nie będą widoczne. Po co tworzyć całego Obcego, jeżeli siedzi on na razie w swoim statku?

FAZA III – NAKŁADANIE SKÓRY

Na tym etapie powstaje ostateczna wersja obrazu. Są już przygotowane wszystkie elementy gry, wyglądają jednak jeszcze bardzo nieefektownie. Składają się bowiem z mnóstwa kresek i trójkątów. Dopiero teraz następuje nałożenie tekstur i przeprowadzane są inne zabiegi upiększające. Jeśli kosmita ma mieć zielonkawą, gąbczastą skórę, to właśnie taka tekstura zostanie użyta do pokrycia wielokątów, z których złożone jest ciało Obcego. Tekstury są zwyczajnymi obrazkami, wczytywanymi do pamięci karty graficznej.

Podczas tej operacji dochodzi do pewnych zniekształceń, gdyż tekstury nie pasują idealnie. Aby zapobiec zbyt dużemu pogorszeniu jakości obrazu stosuje się specjalne techniki. Część z nich jest stosowana powszechnie, inne natomiast są realizowane jedynie przez profesjonalne karty graficzne. Najważniejszym zabiegiem jest filtrowanie tekstur. Jest ono konieczne, abyś w momencie, w którym zbliżysz się do wrogiego UFO, nie ujrzał na swoim ekranie różnokolorowych kwadracików, ale łagodne przejścia barw. W tym celu stosuje się na ogół jedną z trzech metod filtrowania: bilinearne, trilinearne i mip-mapping.

Kolejne operacje zwiększają jakość wygenerowanej sceny. Dodawane jest właściwe oświetlenie obiektów, ich cieniowanie, przezroczystość odpowiednich elementów (tak, tak – to ta świecąca powierzchnia pojazdu Obcych). Równie ważne jest odwzorowanie wyglądu materiałów, z jakich wykonane są poszczególne powierzchnie. Jak w obrazie komputerowym oddać te niuanse? Najczęściej stosuje się w takich wypadkach bump-mapping, który nie jest może doskonałym rozwiązaniem, ale w większości przypadków sprawdza się całkiem nieźle. Kolejną waż-

INFO

Dodatkowe funkcje stosowane w kartach graficznych nowej generacji

Kompresja tekstur – niemożność obsługi dużych tekstur to najistotniejszy problem kart z procesorem Voodoo 3 lub starszym. Kompresja tekstur pozwala na załadowanie większych tekstur do pamięci bez zbytniej straty wydajności. Planowana w Voodoo 4 i Voodoo 5, wykorzystywana w Savage 2000.

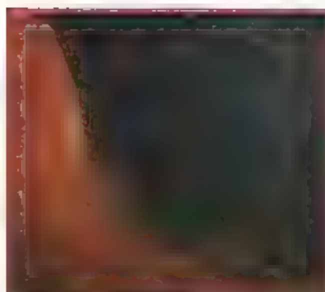
Multitexturing – metoda nakładania kilku tekstur jednocześnie. Procesor GeForce jest w stanie nakładać do czterech tekstur na raz. Umożliwia to tworzenie naprawdę niesamowitych efektów wizualnych. Technikę tę zastosowano też w kartach z procesorem Savage 2000.

Transform&Lighting – technika pozwalająca na odciążenie procesora komputera i przerzucenie obliczeń związanych z tworzeniem grafiki na procesor karty graficznej. Dzięki temu wzrasta ilość generowanych wielokątów, przez co w obrazie pojawia się większa liczba szczegółów. Zachowana przy tym jest wysoka wydajność i prędkość, z jaką tworzone są obrazy. Metoda wykorzystywana w GeForce i Savage 2000.

Środowiskowy bump-mapping – technika generowania nierówności terenu. Pozwala na wierniejsze, bardziej rzeczywiste przedstawianie budulca obiektów. Dzięki niej realniej wygląda kamień, drzewo, drewniana podłoga, itd. Wykorzystywana przez procesor Matrox G400.

T-Bufor – technika pozwalająca zastosować pełnoekranowy anty-aliasing. Dzięki temu wzrośnie wydajność w generowaniu obrazu i jego jakość. Użycie tej techniki jest zapowiadane w kartach Voodoo 4 i Voodoo 5








Możliwości nowoczesnych kart, np. opartych na procesorze GeForce, widać najlepiej na powyższych obrazkach. W porównaniu ze starą kartą (górny rząd) efekty pracy nowego układu nVidii (na dole) prezentują się rewelacyjnie! Ciekawe, jak szybko producenci gier wykorzystają ten potencjał?

ną operacją jest cieniowanie, czyli generowanie cieni, rzucanych przez pojawiające się w scenie obiekty. W tym celu najczęściej stosuje się cieniowanie metodą Gourauda, ale znane są też cieniowania Phonga i techniką Flat Shading. „Gouraud" jest najbardziej ekonomiczny – nie obciąża bardzo procesora, a obiekt otrzymuje naprawdę ładny cień. Technika Flat Shading powoli odchodzi w zapomnienie, a „Phong", choć efektowniejszy od Gourauda, wymaga silniejszego sprzętu. Innymi metodami poprawiającymi wygląd sceny są: Anty-aliasing, Alpha Blending, oraz Fogging i Lens Flaring.

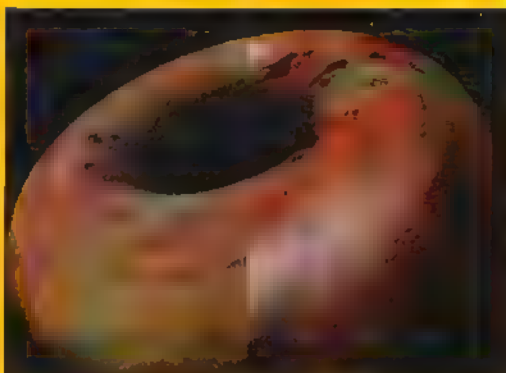
ZAKOŃCZENIE

Generowanie sceny trójwymiarowej jest zakończone. Obca planeta prezentuje swoje uroki, statek kosmiczny spada pozostawiając smugę dymu a ty podziwiasz fajerwerki wybuchów. Obrazy na monitorze nie są statyczne! Kolejna generowana scena różni się od poprzedniej drobnymi przesunięciami elementów. W ciągu jednej sekundy obliczenia takie wykonywane są kilkanaście lub kilkadziesiąt razy, a kolejne sceny wyświetlane w odstępach ułamków sekund sprawiają wrażenie ruchu.

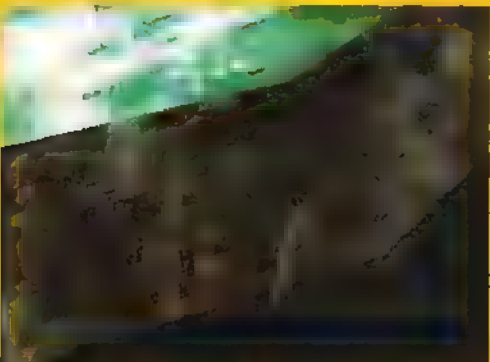
Jak widzisz, abyś ty mógł spokojnie pobawić się, twoja karta graficzna i procesor muszą pracować na pełnych obrotach.



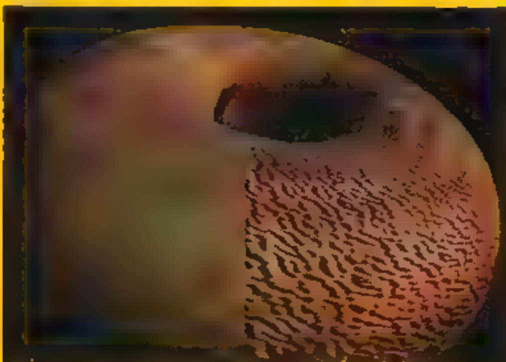
Zamiast podawać kolory dla każdej z płaszczyzn można nałożyć na nie tekstury. Dzięki temu dany obiekt będzie wyglądał znacznie bardziej realistycznie



Dzięki odpowiedniemu oświetleniu obiektu można pokazać z jakiego materiału jest wykonany. W ten sposób uzyskuje się elegancki wzór marmuru



Dzięki filtrowaniu tekstur nie ujrzysz już pikseli, jak na lewej części rysunku. Nawet jeśli podejdziesz blisko, np. do samej ściany, w dalszym ciągu będzie wyglądała ona ładnie



Dzięki technice bump-mappingu można uzyskać wrażenie pofałdowania lub porowatości powierzchni. Dzięki temu łatwiej rozpoznasz jaką fakturę powierzchni ma dany obiekt

SŁOWNICZEK

Procesor graficzny
Wykonuje większość obliczeń dotyczących projektowania sceny. W dalszej części obróbki obrazu lwią część zadań przejmuje procesor główny komputera, co ma niestety fatalny wpływ na prędkość, z jaką działa gra. To właśnie dlatego często spotyka się efekt skakania obrazu. Ostatnio pojawiły się karty, które odciążają w dużej mierze procesor komputera, przerzucając mnóstwo zadań na kartę graficzną. Takie rozwiązania oferują GeForce i Savage 2000

Filtrowanie tekstur
Przy nakładaniu tekstur w obrazie powstają niezbyt ładne „schodki". Filtrowanie służy złagodzeniu tego efektu. Dwuliniowe polega na dwukrotnym porównywaniu sąsiadujących ze sobą tekstur w celu wypracowania jak najładniejszego efektu przejścia między nimi. W filtrowaniu trójliniowym obraz jest porównywany trzykrotnie.

Mip-maping
To w zasadzie technika nie tyle filtrowania tekstur, co ich precyzyjnego dobierania. W im większym powiększeniu oglądasz dany obiekt, tym dokładniejsza tekstura jest na niego nakładana. Wykorzystuje się tu fakt, że kiedy patrzysz na coś z daleka, to i tak nie dojrzysz szczegółów, więc nie ma sensu niepotrzebnie obciążać karty.

Cieniowanie
Nakładanie cieni na obiekty występujące na scenie. W najczęściej stosowanej metodzie Gourauda oblicza się natężenie światła na wierzchołku oświetlanej bryły i przybliżony rozkład tego oświetlenia na pozostałych częściach obiektu.

Anty-aliasing
Technologia polepszająca jakość wyświetlanego obrazu przez wygładzenie postrzępionych krawędzi obiektów występujących w grze. Technika ta pozwala na zlikwidowanie rażących przejść między kontrastującymi ze sobą kolorami.

Alpha Blending
Efekt przejrzystości materiałów, z jakich zbudowana jest scena, pozwalający nadać jej więcej realizmu. Np. lustro czy woda są przezroczyste w rzeczywistości, a dzięki tej technice także w grach.

Fogging
Służy do imitowania mgły oraz innych tego typu efektów, np. dymu. Wykorzystuje się go w tworzeniu scen rozgrywających się o świcie lub zmierzchu.

Lens Flaring
Dzięki temu efektowi możesz zobaczyć odblyski światła np. słońca w szybach samochodów czy chromowanych elementach karoserii.

Tekst: Rafał Dziduch, Zdjęcia: materiały prasowe producentów kart graficznych

Elektroniczne gadżety
czyli ładne, przyjemne i pożyteczne...



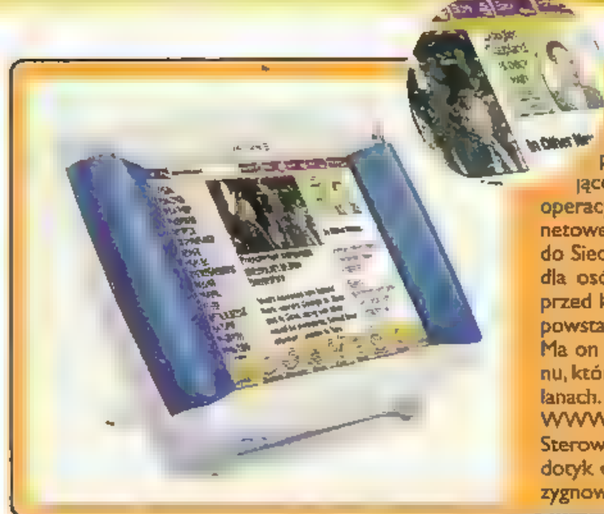
Zwyczajne telefony komórkowe, nie oferujące żadnych dodatkowych funkcji, powoli znikają z ofert firm. Producenci, chcąc zachęcić klientów do wybrania ich najnowszych modeli, wyposażają je w coraz bardziej wymyślne i zaawansowane technologicznie dodatki. Radio w komórce? Przenośny ekran, służący do korzystania z Internetu? Cyfrowa kamera wbudowana w telefon? To wszystko będzie można już niedługo kupić i w Polsce. Na razie za dosyć duże pieniądze, ale nowe technologie szybko tanieją!



Taki telefon (model R 290) łączy w sobie dwie funkcje: obsługuje system komunikacji satelitarnej Globstar oraz zwyczajne połączenia przez normalną, naziemną sieć GSM.



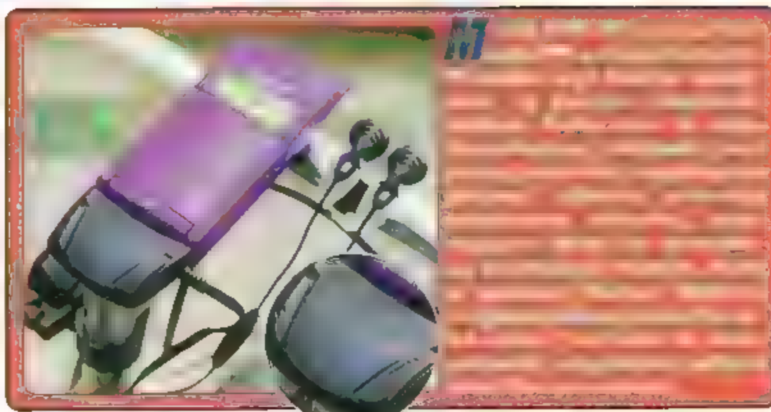
[illegible]oczesne telefony oferują coraz więcej [illegible]nkcji. Jednak prawdziwą rewelacją jest model Ericssona z konstrukcją Communicator Platform. Wbudowano w niego pełny, przenośny komputer wyposażony w kolorowy, reagujący na [illegible] zastosowano system operacyjny EROC. Dodatkowo oferuje on funkcje odbiornika systemu GPS. Umożliwia także współpracę z zestawem Bluetooth.



[W]yobrażasz sobie korzystanie z Internetu np. w taki sam sposób, w jaki czyta się książki? Bez potrzeby włączania komputera, trwającego całe wieki ładowania się systemu operacyjnego oraz bez przeglądarki internetowej? Dziś staje się to możliwe. Dostęp do Sieci będzie jeszcze łatwiejszy, zwłaszcza dla osób, które nie czują się zbyt pewnie przed komputerem. Właśnie z myślą o nich powstał model telefonu Ericssona HS 210. Ma on postać płaskiego, przenośnego ekranu, który spokojnie możesz umieścić na kolanach. Umożliwia on przeglądanie stron WWW, a także obsługę konta pocztowego. Sterowanie odbywa się poprzez czuły na dotyk ekran, dzięki czemu można było zrezygnować z klawiatury i myszy.



Zapowiada się rewolucja w telekomunikacji. Duży udział w jej nadejściu będzie zapewne miał najnowszy telefon Ericssona. Podczas prowadzenia rozmowy będziesz mógł zobaczyć, co w danym momencie robi twój rozmówca! Umożliwi to specjalna, cyfrowa kamera, wbudowana w komórkę. Niespotykaną dotąd wygodę użytkowania ma zapewnić kolorowy ekran czuły na dotyk (tzw. touchscreen) oraz współpraca z najnowszym zestawem słuchawkowym Bluetooth.





ERICSSON R250 S PRO
Telefon, który wytrzyma wszystko



ERICSSON R310 S
Wodoodporny – prawdziwy telefon do zadań specjalnych



ERICSSON R320 S
Mały, poręczny telefon z funkcjami WAP



ERICSSON ER 207
Pierwszy telefon Ericssona pracujący w najnowszym standardzie PDC



ERICSSON 230
Bezprzewodowy telefon domowy o fukcjonalności komórki



Komunikator Przyszłości
według projektu Ericssona. Łączy w sobie funkcje telefonu i terminala internetowego

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: materiały prasowe Ericsson



Notes elektroniczny wbudowany w telefon? Wygląda to trochę dziwnie, ale jest niesamowicie praktyczne. Przy zamkniętej klapce R380 niczym nie różni się od normalnej komórki. Po jej odchyleniu udostępniane są funkcje charakterystyczne dla cyfrowych „asystentów", takie jak notatnik, kalkulator czy książka telefoniczna. Sterowanie funkcjami notatnika odbywa się poprzez reagujący na dotyk ekran – touchscreen, na którym „piszesz" specjalnym piórkiem. Oprócz tego model ten ma wbudowane funkcje umożliwiające obsługę połączeń przy pomocy komend głosowych.



Chatboard jest najlepszym prezentem dla wszystkich posiadaczy Ericssonów, którzy lubią wysyłać SMS-y. Z wyglądu przypomina dziwną miniaturkę zwyczajnej komputerowej klawiatury i – jak się zapewne domyślasz – służy do pisania. Jeśli więc nie potrafisz obejść się bez wiadomości tekstowych, a zaczynają cię już boleć palce od wciskania malutkich i niewygodnych przycisków na twoim telefonie, których niewielka liczba ciągle doprowadza cię do szału – powinieneś zastanowić się nad zakupem chatboard



Najnowszym i najbardziej prestiżowym telefonem w ofercie firmy Ericsson jest model T28s World. Główną jego zaletą jest zgodność z dwoma systemami: GSM 900 i 1900. Umożliwia to korzystanie z niego zarówno w Europie, jak i w Azji lub Ameryce. Dzięki zastosowaniu specjalnej, ultrapłaskiej baterii udało się zmniejszyć jego masę do minimum. Jest on także wyjątkowo lekki. Specjalne gniazda umożliwiają jego współpracę ze wszystkimi firmowymi dodatkami, takimi jak np. odtwarzacz plików dźwiękowych MP3, radio FM, a także opisywana wyżej klawiatura do SMS-ów.



Bluetooth Headset to naprawdę niesamowite rozwiązanie! Bezprzewodowy zestaw słuchawkowy połączony z mikrofonem, zakładany bezpośrednio na ucho, pozwoli zrewolucjonizować obsługę komórek. Twój telefon może znajdować się w szufladzie lub w kieszeni kurtki, a ty i tak możesz z niego korzystać, obsługując go przy pomocy głosu, np. chodząc po pokoju. Zasięg działania urządzenia jest wystarczająco duży, aby można było nie martwić się o swobodę ruchów. Także rozmowy podczas jazdy samochodem staną się dzięki niemu znacznie łatwiejsze i przede wszystkim bezpieczniejsze.

NOWOŚCI

● SKAZANI NA WINDOWS 2000
Jak się przekonali pierwsi użytkownicy tego systemu, najnowszy produkt Microsoftu nie posiada pewnej przydatnej funkcji, znanej z poprzednich wersji. Jest po prostu nieusuwalny z komputera. Po dokonaniu uaktualnienia z Windows 95 lub 98 na wersję 2000 nie jest możliwe łatwe odinstalowanie nowego systemu i powrót do starego. Jedyna rada: przed instalacją zrobić kopię poprzednich [illegible]

● KONKURENCJA DLA TP S.A.?
Prywatni operatorzy telefoniczni postanowili zaoferować swoim klientom tani dostęp do Internetu. Firma Netia zapowiada uruchomienie od maja konkurencyjnego wobec TP S.A. systemu dostępu do Sieci. Każdy użytkownik będzie dysponował 3 skrzynkami e-mail o pojemności 15MB każda oraz miejscem na swoje strony WWW. Co ciekawe, dostęp ma być autoryzowany (to znaczy zabezpieczony nazwą i hasłem użytkownika), a nie anonimowy. A to wszystko już niedługo i do tego podobno taniej niż u konkurencji!

● WINDOWS MEDIA PLAYER 7
Jeśli nie możesz doczekać się premiery Windows Millenium, na osłodę pozostaje ci najnowsza wersja popularnego odtwarzacza plików multimedialnych. Według zapowiedzi Microsoftu potrafi on odczytać każdy format audio i wideo, a także np. zgrać muzykę z płyty CD na dysk twardy. Niestety, „wszystkie formaty" nie obejmują odtwarzania filmów DVD, a do tego przy instalacji pokazuje się groźny komunikat mówiący, że aby usunąć nowy program konieczne może być... sformatowanie dysku twardego. Cóż, jak widać, pomimo kłopotów Microsoft nie traci poczucia humoru...

● KONIEC Z IRIDIUM
Ogólnoświatowy system łączności bezprzewodowej, opisywany w CLICK! [illegible] zakończył swoją działalność. Powodem było niewielkie zainteresowanie klientów preferujących tańsze rozwiązanie (sieci GSM) i związany z tym brak wystarczających wpływów na utrzymanie sieci. Teraz jeszcze trzeba zniszczyć wszystkie umieszczone w kosmosie satelity tak, aby nie stanowiły zagrożenia dla innych krążących po orbicie urządzeń. W ten oto sposób kończy się sen o globalnej telefonii.

● SZKLANY SUPERDYSK
Firma IBM zaprezentowała najnowszy model dysku twardego o pojemności 75 GB. Jest to wielkość odpowiadająca prawie 160 płytom CD! Przy konstrukcji niektórych elementów urządzenia, zamiast używanego dotąd aluminium wykorzystano... szkło. Oczywiście, jak przy każdej nowości, minie sporo czasu, zanim takie cudo będzie dostępne dla każdego i znajdzie się w domowym PC.

Bill Gates w opałach

Wydaje się, że jeden z najbogatszych ludzi na świecie nie powinien mieć powodów do zmartwień. Jednak dobra passa nie może trwać wiecznie. Po świętowaniu premiery najnowszych Windows 2000 (nie pozbawionych błędów, o czym przekonali się pierwsi użytkownicy) nadeszła zła wiadomość. Sąd Stanów Zjednoczonych uznał, że Microsoft jest winny zarzucanych mu od dłuższego czasu praktyk monopolistycznych. Sędziemu nie spodobało się nie tylko dodawanie do systemu Windows przeglądarki Internet Explorer. Stwierdził też, że koncern Gatesa doprowadził do „szkodliwego dla użytkowników osłabienia konkurencyjnych firm komputerowych".

Co oznacza w praktyce taki wyrok? Na razie właściwie – nic. Microsoft zapowiedział odwołanie się do sądu wyższej instancji, co jest równoznaczne z kolejnymi, trwającymi lata rozprawami. Jedynym odczuwalnym skutkiem był 15% spadek wartości akcji firmy – nie jest już ona najbardziej wartościową korporacją świata. Ponadto wcześniej Bill Gates ustąpił ze stanowiska prezesa zarządu, co niby miało pozytywnie wpłynąć na decyzję sędziego. Jeśli jednak Microsoft ostatecznie przegra, może go czekać zapłacenie wysokiej kary pieniężnej, a nawet konieczność podziału korporacji na mniejsze firmy.

A tak mi dobrze szło... Czyżby to był już koniec?

Wielcy wygrani. Od lewej: John Gaeta, Janek Sirrs, Steve Courtley i Jon Thum sprawdzają, czy statuetki Oscara są ciężkie

MATRIX zgarnia Oscary

Stało się! Zgodnie z przewidywaniami, Amerykańska Akademia Filmowa postanowiła nagrodzić MATRIXA aż czterema statuetkami Oscara. Pozłacany posążek otrzymali twórcy efektów specjalnych, dźwięku oraz osoby odpowiedzialne za montaż filmu oraz efektów dźwiękowych.

Jednym słowem – ukoronowanie nowoczesnej techniki! Konkurentem MATRIXA w dziedzinie efektów były GWIEZDNE WOJNY EPIZOD PIERWSZY i STUART MALUTKI. Dzięki zdobyciu tej prestiżowej nagrody film ponownie stał się bardzo popularny, a obejrzenie NEO w kinie znowu graniczy z cudem.

CLICK!
REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Piotr Młyński (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Anna Kollonek (korekta)

Graficy:
Jacek Goliatowski, Marek Janowski

Konsultacja i współpraca:
Krzysztof Adamczyk, Jacek Gadzinowski, Piotr Kapis, Jacek Komuda, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Krzysztof Marcinkiewicz, Przemysław Szynkora

Adres redakcji: 04-028 Warszawa, Al. Stanów Zjednoczonych 53
tel. (022) 51 70 194
e-mail: click@click.pl

Dział reklamy:
Media Service Zawada
tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

PODOBNE OBRAZKI



Wielki Brat patrzy...

To, że Internet nie jest zbyt bezpiecznym miejscem wiadomo od dawna. Toteż nikogo nie dziwi niechęć do przesyłania poufnych danych przy pomocy Sieci, czy też kolejne sposoby zabezpieczania korespondencji. Jednak teraz pojawiło się nowe zagrożenie...

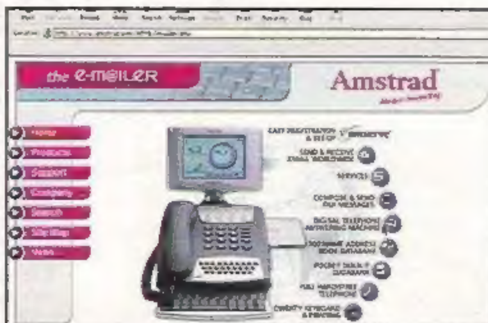
Wyobraź sobie, że ktoś obcy jest nieustannie informowany o tym, jakie reklamy oglądasz, które pobierasz pliki czy nawet jakie strony odwiedzasz szczególnie często. A wszystko oczywiście bez twojej wiedzy! To nie jest żart. Okazuje się bowiem, że do wielu popularnych programów shareware (np. CuteFTP, GetRight czy Go!Zilla) dodawany jest mały programszpieg. Jego zadaniem jest gromadzenie wszystkich informacji na temat upodobań użytkownika i przesyłanie ich do serwera tajemniczej firmy Radiate.

Co gorsze, działalność tego małego szkodnika jest praktycznie nie do wykrycia dla zwykłego użytkownika, gdyż programu po prostu nie widać. Cóż, jak to się mówi: nie znacie dnia, ani godziny...

Prawdziwy supertelefon!

Możliwość odbierania poczty elektronicznej przy użyciu telefonu komórkowego nie tylko już nikogo nie dziwi, ale nawet jest dostępna w naszym kraju. Co jednak zrobić, gdy nie posiadasz komórki ani komputera?

Rozwiązaniem może być e-m@iler firmy Amstrad. Na pierwszy rzut oka przypomina on futurystyczny terminal komunikacyjny, rodem z filmów fantastyczno-naukowych. Urządzenie to łączy w sobie faks, telefon z automatyczną sekretarką oraz modem. Specjalne oprogramowanie pozwala przy pomocy wbudowanej klawiatury i miniaturowego ekranu odbierać i wysyłać e-maile. Użytkownik może korzystać z ośmiu różnych kont pocztowych (dostęp do każdego zabezpieczony jest dodatkowym kodem PIN). E-m@iler potrafi przesyłać także pliki audio oraz odczytywać obrazki w formatach GIF, JPG i BMP. Może też przesłać dowolny e-mail w postaci zwykłego faksu. Niestety, z możliwości tego cudeńka mogą skorzystać na razie tylko abonenci angielskiego operatora telefonicznego BT.



Więcej o nowym produkcie Amstrada dowiesz się na stronie www.amstrad.com

Tekst: R.J. „Yackoo", Zdjęcia: REUTERS, FORUM

Uwaga: dobry telefon do pomocy technicznej firmy TOPWARE to 033 8130312

Ze smutkiem zawiadamiamy, że grupa Co.Cos nie wyda gry Speed Co.Cos, gdyż mimo szczerych chęci nie potrafi robić gier. Osoby przedstawione na zdjęciach są członkami zespołu redakcyjnego CLICK!, a artykuł zamieszczony w 6 numerze naszego pisma był żartem na prima aprilis. Dowcipem nie były zdjęcia naszego redakcyjnego fotografa, pana Macieja Drozdowskiego, któremu dziękujemy za cierpliwość.

LISTY

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i redagowania listów



Przypominamy, że możecie też wysyłać do nas listy drogą elektroniczną. Nasz adres to:
click@click.pl
Staramy się odpowiadać na każdy e-mail, jednak prosimy o cierpliwość...

Witam Redakcję Clicka!
Trochę za dużo dajecie plakatów, aż tyle miejsca na ścianach to ja nie mam. Czy myśleliście nad tym, żeby wydawać CLICKA z płytą, na której moglibyście dawać dema najnowszych gier i programiki. Czy można wysyłać odpowiedzi z konkursów i listę TOP 20 na wasz e-mail?

Mateusz Binkowski "BINEK"

Redakcja: Mateuszu,
Jest bardzo dużo innych pism z płytą, a na większości CD powtarzają się te same programy. Uważamy, że nie ma sensu, aby CLICK! był pismem takim samym jak inne. Nie przyjmujemy odpowiedzi na konkursy poprzez e-mail. Podobnie jest z listą TOP 20 – możesz przysłać swój głos, ale nie weźmiesz udziału w losowaniu nagród (trzeba nakleić kupon).

◆◆◆

Droga redakcjo CLICKA!
Chciałbym nawiązać do listu Szymona ze Wschowa. Ja też mam problem z wyborem plakatu. Wcale nie musicie drukować drugiej strony białej. Możecie tam wydrukować jakieś reklamy. I jeszcze jedno, piszcie więcej o Internecie.

Jarek z Raciborza

Redakcja: Drogi Jarku,
Na plakatach chcemy zamieszczać bardzo atrakcyjne motywy z gier i filmów, a nie reklamy. Tych ostatnich w ogóle staramy się umieszczać w piśmie jak najmniej. Temat Internetu stale gości w naszym piśmie, ale poczynając od tego numeru poświęcimy mu jeszcze więcej miejsca.

◆◆◆

Droga Redakcjo CLICKA!
Piszę do was, ponieważ chciałbym, żebyście poświęcili jedną stronę gazety na adresy internetowe, które naprawdę warto odwiedzić (o grach i innych takich bajerach).

Arek z Gostynia

Redakcja:
Dział opisujący ciekawe strony w Sieci znajdziesz już w tym numerze CLICKA! Na początku będzie się on ukazywał co kilka numerów, później być może zagości na stałe.

◆◆◆

Droga redakcjo!
Uważam, że CLICK! to najlepsza gazeta na rynku, nie tylko z powodu ceny, ale także przydatnych działów i fajnych plakatów. Mam problem z THE SIMS. Odnalazłem stronę internetową z różnymi domami i rodzinami. Przy próbie pobrania plików zobaczyłem okno z napisami: "user name" i "password". Nie wiem, co mam tam wpisać.

Z góry dziękuję, wasz czytelnik Paweł

Redakcja: Cześć Pawle,
Do otrzymania hasła potrzebny jest numer seryjny, którego nie ma w polskiej wersji. Jest jednak inny sposób. Na stronie THE SIMS znajdziesz specjalny formularz. Zarejestruj się jako gracz... nie posiadający gry. Tam też wpisz swoje imię i hasło – uwaga, aktywacja może trwać parę dni!

◆◆◆

Szanowna redakcjo Clicka,
Doszły mnie słuchy, że wyszedł jeszcze jeden numer waszego pisma, którego nie posiadam – tj nr 25/99. Czy jest szansa na otrzymanie go od was drogą pocztową?

Michał z Poznania

Redakcja: Michale,
Niestety, ten numer jest nie do dostania. Sami mamy już tylko kilka sztuk, które trzymamy w sejfie...

◆◆◆

Witam!!!!!!
Moim zdaniem jesteście najlepszą gazetą na rynku. Mam jednak kilka uwag:
- Nie dawajcie CD-ROM. W każdej gazecie z CD są te same dema i programy.
- Dajcie lepszą okładkę i zwiększcie objętość do jakichś 100 stron.
- Dawajcie testy programów np.: jak piszecie o MP3, to dajcie test Playerów...
- Może trochę o muzyce, ale nie komputerowej, a zwykłej. Bądźcie uniwersalni.
- Zróbcie sobie stronę WWW.
- Możecie napisać też o nowym zjawisku w Polsce, mianowicie o Mandze i Anime.

Pozdrawiam całą redakcje Clicka

Smahu

Redakcja: Cześć Smahu!!!
Jak już wspominaliśmy, nie zamierzamy dawać płyty CD. Okładka, więcej stron – to wszystko wpłynęłoby na cenę. Poza tym 100 stron co dwa tygodnie, to chyba lekka przesada! Opisując programy staramy się podawać informację, gdzie można je pobrać z Sieci. Tematy związane z Mangą, Anime nie są na razie popularne wśród naszych czytelników.

Kupony konkursowe prosimy przysyłać wyłącznie na adres redakcji!

CLICK! KUPON NA MESSIAH
CLICK! KUPON NA LISTĘ TOP 20
CLICK! KUPON NA THIEF 2
CLICK! KUPON NA KRZYŻÓWKĘ
CLICK! KUPON NA SHADOW WATCH
CLICK! KUPON NA RISING SUN
CLICK! KUPON NA ROLLCAGE 2
CLICK! KUPON NA ROAD RASH
CLICK! KUPON CREATIVE 3D BLASTER

W ostatnich dwóch numerach przeżyliśmy atak chochlika redakcyjnego, który „zjadł" pytania do dwóch konkursów

CLICK! AKCJA! 7/00
W konkursie CLICKA! i firmy IPS możecie wygrać grę JANE'S F/A-18E! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jakie jest polskie tłumaczenia słowa „HORNET"?

CLICK! AKCJA! 6/00
W konkursie CLICKA! i firmy CODA możecie wygrać grę CASE CLOSED! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywał się zamordowany gospodarz domu?

Rozwiązania konkursów z nr. 05/00

NOX
Odpowiedź brzmi: **Jack**
Nagrodę otrzymuje: Marcin Durleta z Brzegu

ULTIMA 9
Odpowiedź brzmi: **Lord British**
Nagrodę otrzymuje: Mateusz Poczwardowski z Bydgoszczy

CROC 2
Odpowiedź brzmi: **do zręcznościówek**
Nagrodę otrzymuje: Adrian Brnycki z Siemiatycz

DIE HARD TRILOGY 2
Odpowiedź brzmi: **Szklana Pułapka**
Nagrodę otrzymuje: Grzegorz Skibiński z Łask

KRZYŻÓWKA
Odpowiedzi brzmią: **Klawiatura, CDROM, Internauta**
Gry Jagged Alliance 2 otrzymują:
Paweł Skoczylas z Lublina
Paweł Wilczyński z Opola
Gry Septerra Core otrzymują:
Patryk Kaniasty z Gniezna
Krzysztof Binczycki z Wrocławia

STUART MALUTKI
Odpowiedź brzmi: **od swojego brata George'a**
Nagrody otrzymują:
Łukasz Kwak z Bielska-Białej
Paweł Zajkowski z Koszalina
Jakub Jakubowski z Poznania
Piotr Tichanów z Głubczyc
Maciej Kochański z Siemiatycz

Rozwiązanie konkursu USAF z CLICK! 04
Odpowiedź brzmi: United States Air Force. Nagrodę otrzymuje: Piotr Pakulski z Jastrowia

W rozwiązaniach Konkursu BLAIR WITCH PROJECT zamieszczonych w CLICK! 07 chochlik drukarski zjadł jedno nazwisko. Płytę CD wylosował również Tomasz Lis z Sulmierzyc

TOP 20
Grę otrzymuje:
Civilization: Call To Power
– Daniel Dzięcioł z Warszawy

Oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

Do wygrania wycieczka nad Morze Śródziemne dla 2 osób

NOWOŚĆ!

PS/PC TWIN TURBO

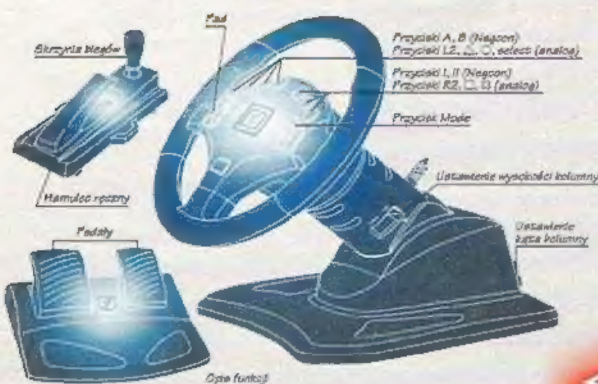
UWAGA! KONQRS!
Kupon zgłoszeniowy w pudełku!
Ogłoszenie wyników 30.06.2000 w NEO+ i CD Action

„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja





Możliwość instalacji między udami i na stole.

Poznaj potęgę kontrolerów PlayStation na PC



89,90 zł
Sugerowana cena detaliczna

- Przejściówka do PC umożliwiająca podłączenie wszystkich konstrolerów z PlayStation
- Wykorzystuje możliwości Dual Shocka
- Umożliwia podłączenie 2 kontrolerów przez Gameport i port drukarki
- Działa ze wszystkimi grami PC i emulatorami
- Zawiera dyskietkę ze sterowanikami i instrukcję w języku polskim

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów





ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

W sprzedaży od połowy kwietnia!

Case Closed

CENA
69 zł



Odkryj tajemnicę brutalnego morderstwa!
Znajdź winnego!
Niech zatriumfuje sprawiedliwość!

Case closed to:

- możliwość grania jedną z ośmiu postaci
- 48 zagadek
- 8 kryminalnych spraw do rozwiązania
- 9 możliwych zakończeń
- opcja gry w trybie kooperacji z innym graczem przeciw dwóm graczom sterowanym przez komputer
- 50 stron dialogów - całkowicie po polsku!
- polscy aktorzy
- wnętrza renderowane w grafice 3D z możliwością obrotu o 360 stopni
- Wspaniała, nastrojowa muzyka

Fabuła jak z książki Agaty Christie: wielki, dwunastopokojowy dom, osiem tajemniczych postaci i ... trup. Kto zabił? Dlaczego? Za pomocą jakiej broni? Rozwiązanie tej zagadki należy do ciebie. Znajdź mordercę i spiesz się, bo inni też go szukają. Zmierz siły z detektywami sterowanymi przez komputer, którzy będą starali się uprzedzić cię i zebrać wszystkie laury.

Czy winny jest oskarżony o szpiegostwo agent FBI, czy tajemnicza arystokratka? Może zbrodnię popełniła bogata wdowa (jej mężowie mieli szczęście umierać zostawiając spore spadki), a może nałogowy hazardzista? A jeśli to francuska dziennikarka, której partnerzy tajemniczo zaginęli lub komputerowy fanatyk? Albo naukowiec, z którego laboratorium "wypłynęły" ściśle tajne dane? Czy ofiarę otruto, zakłuto, czy zastrzelono? Dowiedz się tego i udowodnij, że dla ciebie żadna sprawa nie jest zamknięta!!!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 832-46-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce



Sklepy Firmowe WARNET
WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/6, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757